10 · 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

PC PLAYER



Aufbau

Wusel-Power: Siedler 3 gegen Knights & Merchants

Laufwerk-Lüge

Wie schnell sind CD-ROMs wirklich?

CAESAR 3

Römisches Sammelsurium Bellum Gallicum & Co. KG

PLAYER'S GUIDE 10/98
Die Tips-Zeitschrift von PC Player
Mech Commander

32 Seiten mit Tips & Lösungen

Mech Commander, Overseer, Might & Magic 6 und viele mehr.

Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!

Lob der Ketzer

Der Hersteller des weltweit meistbenutzten Betriebssystems und die Weihnachtszeit haben derzeit ganz ähnliche Sorgen: Beide ziehen in den nächsten Wochen wieder verstärkt das Interesse der Öffentlichkeit auf sich, die über beide oft und gerne lästert. Bei aller berechtigten Kritik an monopolistischen Bestrebungen, Konsumterror und kalendarisch festgelegten Besinnungsphasen sollte man das Positive aber nicht völlig aus den Augen verlieren. Ohne einen Quasi-Standard wie Windows 95/98 wären Computer heute viel komplizierter zu bedienen und auch ein ganzes Stück teurer. Nur der Massenmarkt ermöglicht eine volkstümliche Preisgestaltung, und der ist nun mal auf einheitliche Soft- und Hardwarevorgaben angewiesen. Die Ein-Hunni-Grenze ist bei Spielen wie festzementiert, und das eigentlich schon seit Menschengedenken – keineswegs eine Selbstverständlichkeit, sondern durchaus Grund zur Freude, wenn man zum Vergleich etwa die meist im vierstelligen Bereich angesiedelten Preise im viel engeren Markt der professionellen Mac-Anwendungen heranzieht. Oder die zersplitterte Situation bei den Konsolen: Wer hier wirklich alle Top-Titel haben will, ist praktisch dazu gezwungen, sich einen umfangreichen und nicht gerade billigen Spielemaschinenpark zuzulegen.

Noch etwas Positives: Immer wieder bringt die veröffentlichte Masse auch spielerische Klasse hervor. Das aktuellste Beispiel dafür ist Half-Life, die neue Referenz in Sachen 3D-Action; aber auch die Liebhaber anderer Genres müssen keineswegs darben, wie bereits ein kurzer Blick auf die Testseiten dieser Ausgabe beweist. Wenn Sie schon beim Blättern sind, sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit gleich noch der zentral im Heft plazierten Postkartenabteilung widmen, dort finden Sie ab sofort jeden Monat ein neues Kärtchen mit Spieler-kompatiblem Motiv zu Ihrer freien Verwendung vor.

Ihr
PC-Player-Team



Half-Life

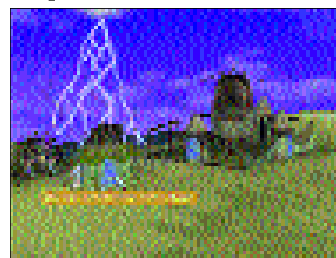




Gleich mit ihrem Genre-Erstling setzt sich Valve an die Spitze. Gnadenlose Künstliche Intelligenz und extrem stimmungsreiche Atmosphäre in schicker Grafik schreien nach einem Platin Player.

126

Populous 3





Auch ohne Peter Molyneux zeigt Bullfrog die Zähne beziehungsweise Froschschenkel: Um ein waschechter Gott zu werden, müssen Sie viele interessante Missionen absolvieren.

142

European Air War





Microprose besinnt sich wieder auf alte Tugenden und legt hier den neuen Referenztitel bei den Propeller-Simulationen vor. Wie die Programmierer dies geschafft haben, erfahren Sie auf Seite ...

148

Titelstory

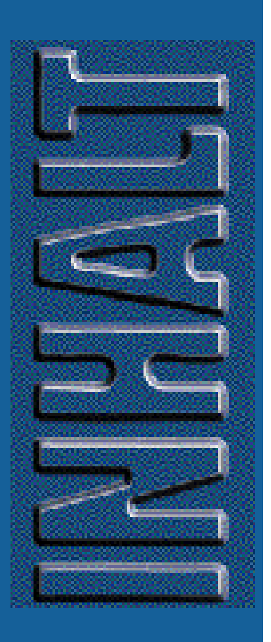


Bauen wie im alten Rom mit Impressions: Vom Aussuchen des schönsten Siedlungsgebiets bis zum Errichten des Kolosseums halten Sie hier das Geschick Ihrer Stadt fest in der Hand. Bieten Sie dem Volk Brot und Spiele und geben dem Kaiser, was des Kaisers ist.





Allzu oft wurde das Fantasy-Kultbuch Herr der Ringe seltsamerweise noch nicht versoftet – das dürfte sich dank »Middle Earth« aber bald ändern. Was Sierra mit ihrer frisch eingekauften Tolkien-Lizenz alles anstellen wird, erfahren Sie ab Seite **60**





Eine neue Generation von 3D-Grafikkarten ist im Anmarsch. Aber ob sich der Kauf aus heutiger Sicht überhaupt schon lohnt, diese Frage beantworten wir ab Seite **240**



Wie, auf der Erde ist es Ihnen zu langweilig? Dann heben Sie doch einfach ab. Denn dafür ist der Schwerpunkt über Weltall-Actionspiele schließlich da. **222**





Rückkehr eines Klassikers Teil 1: Warum auch Railroad Tycoon 2, die Neuauflage der genialen Eisenbahnsimulation seinem Vorgänger durchaus ebenbürtig ist, erfahren Sie ab Seite **132**



imulation
s Baumei-
s alte Rom
erstrahlen
118

Imposante Lichteffekte und Gegnermassen alleine waren es nicht, die dazu geführt haben, daß der 3D-Shooter Half-Life von uns mit einem Platin-Player bedacht wurde. Was er sonst noch zu bieten hat, lesen Sie ab Seite
126

3D-Shooter und kein Ende. Wir werfen vorab einen Blick auf das nächste Genre-Highlight.
70

Rückkehr eines Klassikers Teil 2: Im Lande »Populous 3« ist kaum ein Stein auf dem anderen geblieben. Warum das so ist, lesen Sie ab Seite
142

ws

Previews

Hardware

Special

Spiele-Tests

Rubriken





cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm G032.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf dem Start-Bildschirm finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal, in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse:
PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: CD-ROM 12/98
Gruber Str. 46a
85586 Poing

inhalt cd A

Spielbare Demos

Age of Empires: Rise of Rome	\DEMOS\AOE
Colin Mc Rae Rally	\DEMOS\COLIN
Delta Force	\DEMOS\DELTAF
F16 Multi Role Fighter	\DEMOS\F16MRF
F22 Total Air War	\DEMOS\TAW
Fifth Element	\DEMOS\FIFTHEL
Future Cop	\DEMOS\FUTURECO
Monaco GP Racing Simulation	\DEMOS\MONACOGP
Peoples General	\DEMOS\PEOPLESG
Populous 3	\DEMOS\POPULOUS
Rent-a-Hero	\DEMOS\RENTAHER
Shogo	\DEMOS\SHOGO

Videos

Multimedia-Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9812.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9812.MPG

inhalt cd B

Spielbare Demos

Abe's Exoddus	\DEMOS\ABE
Hardwar	\DEMOS\HARDWAR
Lode Runner 2	\DEMOS\LR2DEMO
Powerslide	\DEMOS\POWERSLI
Wargames	\DEMOS\WARGAMES

Updates und Patches:

Battlezone (v1.4)	\DATA\PATCHES\BZPAT14.ZIP
Blade Runner (v12/98)	\DATA\PATCHES\BLADECD.ZIP
Conflict FreeSpace (v1.04)	\DATA\PATCHES\FS104.ZIP
Dark Earth (v1.1)	\DATA\PATCHES\DARKEAR.ZIP
Descent: Freespace (v1.04)	\DATA\PATCHES\FS10X104.ZIP
Die by the Sword:Limb from Limb (v12/98)	\DATA\PATCHES\MUTANT.ZIP
Dominion: Storm Over Gift 3 (v1.2)	\DATA\PATCHES\DOMINION.ZIP
Final Fantasy 7 (v12/98)	\DATA\PATCHES\FF7BETA1.ZIP
Forsaken (v12/98)	\DATA\PATCHES\FORSAKEN.ZIP
Gunmetal (v1.31)	\DATA\PATCHES\GMP10131.ZIP
Gunmetal (v1.3)	\DATA\PATCHES\GP12_13.ZIP
H.E.D.Z. Patch (v12/98)	\DATA\PATCHES\HEDZ.ZIP
Hyperblade (Voodoo2)	\DATA\PATCHES\HB3DFXV2.ZIP
iF/A-18E Carrier Strike Fighter (v1.2)	\DATA\PATCHES\IF18_V12.ZIP
I-War (3Dfx)	\DATA\PATCHES\IWAR3DFX.ZIP

Diesen Monat gibt es so viele spannende Demos, daß diese gar nicht alle auf einer CD Platz haben. Damit Sie auf keinen Fall etwas verpassen, haben wir deshalb auch auf die CD-B einige Demo-Leckerbissen gepackt.



M.A.X. 2 (v 1.4)	\DATA\PATCHES\MAX2P14.ZIP
NFL Game Day 99 (v1.1)	\DATA\PATCHES\GD99P.ZIP
Rainbow Six (v1.02a)	\DATA\PATCHES\R6102A.ZIP
Sin (v12/98)	\DATA\PATCHES\SIN.ZIP
Star Siege (v2.1)	\DATA\PATCHES\STARSIEG.ZIP
Sub Culture (AMD 3DNow!)	\DATA\PATCHES\SCULTAMD.ZIP
The Race to Galamax (Cyrix Fix)	\DATA\PATCHES\GALAMAX.ZIP
Tonic Trouble Save Game Fix (v12/98)	\DATA\PATCHES\TTSAVE.ZIP
Unreal (v2.16 Beta)	\DATA\PATCHES\UNR216.ZIP
Unreal (v2.17 Beta)	\DATA\PATCHES\UNR217.ZIP
Vigilance (v1.3)	\DATA\PATCHES\VIGPATCH.ZIP

Treiber

ELSA GLoria Synergy (v4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\GLSY_W98.ZIP
ELSA GLoria Synergy (v4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\GLSYW95S.ZIP
ELSA GLoria-XXL (v4.10.01.0203-0007)	\DATA\TREIBER\GXXL_W9X.ZIP
ELSA VICTORY 3DX (v4.10.01.0300-0013)	\DATA\TREIBER\V3DX_W9X.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v1.02)	\DATA\TREIBER\VERATV.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v4.02.00.25)	\DATA\TREIBER\VERANT40.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v4.10.01.0303-0004)	\DATA\TREIBER\VERA_W9X.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v2.7.0.6-0002beta)	\DATA\TREIBER\VERAVIOB.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v3.51)	\DATA\TREIBER\VERANT35.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v1.0)	\DATA\TREIBER\VERADRVT.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v1.24)	\DATA\TREIBER\VERABIOS.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v1.26)	\DATA\TREIBER\VERA_UPD.ZIP
ELSA WINNER 2000/Office (v4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\W2OF_W98.ZIP
ELSA WINNER 2000/Office (v4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\W2OF_W95.ZIP
ELSA WINNER 2000AVI/3D (v4.10.01.0300-0013)	\DATA\TREIBER\W2AD_W9X.ZIP

Artikelarchiv

\DATA\PDF*.*

In diesem Verzeichnis finden Sie alle Artikel der Ausgabe 11/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader. Die Datei PCPLAYER.PDF enthält die Gesamtausgabe.

Online-Zugang

\DATA\T_ONLINE*.*

In diesem Verzeichnis finden Sie den neuesten T-Online-Decoder.

Dance-eJay-Special

\DEMOS\EJAYDEMO

In diesem Unterordner finden Sie die Software für den Dance-eJay-2-Wettbewerb. Auch wer nicht gewinnt, kann es zumindest ordentlich krachen lassen.

Pizza-Syndicate-Special

\DATA\PIZZA WETTBEWERB

Möge der beste Pizzabäcker gewinnen. Die Software für den Wettbewerb zu Pizza Syndicate liegt im oben genannten Unterordner.

Windows Medienplayer 5.2

\DATA\TREIBER

Hier stehen die beiden Dateien MPFULL.ZIP und MPIE4FUL.ZIP. Die erste Datei enthält den neuen Medienplayer 5.2 für Windows 95/98, die zweite Datei das Plug-in-Modul für den Internet Explorer 4.0.



Die Vollversion von PC Player Super Plus

Fantasy General

Stolze Besitzer der aktuellen »PC Player Super Plus« können in diesem Monat als »Fantasy General« Meriten sammeln und ihre Märchenhorden rundenbasiert in den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse führen.

Kampf und Krieg? Im Königreich Aer gänzlich unbekannte Worte – bis des Schattenlords gewaltige Monsterscharen die friedliebenden Einwohner überrannten. Jetzt ruft die Bevölkerung laut nach dem starken Mann, der sie in die Schlacht gegen den Tyrannen führt.

Bei dem rundenbasierten Strategiespiel »Fantasy General« schlüpfen Sie in die Rolle dieses Befreiers. Zur Wahl stehen vier grundverschiedene Heldentypen, die eine jeweils eigene Vorgehensweise verlangen: Mehr dazu im Extrakasten. Mit Ihrem Heer reiten Sie sodann durch sechs verschiedene Kontinente und versuchen, den viehischen Horden des Schattenlords Paroli zu bieten. Das Spiel führt Sie sehr behutsam in die komplexen Zusammenhänge ein.

Mit insgesamt 183 verschiedenen Kampfeinheiten bietet Ihnen der Fantasy General ein breites Spektrum.

Anfangs besitzen Sie nur wenige Einheiten, die sich aber im Laufe des Konflikts beständig vermehren und verbessern. Jede Einheit steigert durch gewonnene Kämpfe ihre Fähigkeiten, außerdem kann sie durch die Einnahme bestimmter Türme oder Tempel Artefakte wie etwa eine bessere Rüstung einsacken.



Ein Heer aus Orks und Goblins verteidigt die Festung am rechten Bildrand. Die kleinen Zahlen unter jeder Figur verkörpern die momentane Kampfstärke der jeweiligen Einheit.

Beachten Sie, daß jeder Trupp einer bestimmten Kategorie angehört, welche sich durch eifriges Forschen verbessern läßt. Es gibt leichte und schwere Infanterie, Bogenschützen, Zauberer und Kavallerie sowie flugfähige Drachen und andere Getüme. Entscheidendes Kriterium für den Erfolg ist allerdings, ob es Ihnen gelingt, eine gut sortierte Armee aus vielen Waffengattungen auszubilden, um dann anschließend deren individuellen Stärken gutüberlegt zum Einsatz zu bringen. **(uh)**

Die vier Generäle

Sie können zwischen grundverschiedenen Typen wählen.

Rittermarschall Calis: Ein Champion des Guten, der im Kampf vor allem Kavallerieeinheiten vertraut. Mit ihm können Sie unkompliziert tiefe Vorstöße in feindliches Gebiet unternehmen. Er versteht sich ein wenig auf Magie und kann einmal pro Schlacht alle verwundeten Einheiten heilen. Außerdem ist er sehr charismatisch, alle seine Leute erhalten einen Moralbonus.

Lord Marcas: Der hünenhafte Marcas hat sich in zahllosen Scharmützeln einen gewissen Ruf erworben. Helden werden sich Ihnen deshalb schneller als üblich anschließen. Außerdem führt er als Kriegsherr und General eine größere und erfahrenere Armee. Im Kampf setzt er auf Infanteristen.

Meistermagier Krell: Er rekrutiert bevorzugt die kampfstarken Magiewesen. Zudem darf er in jeder Runde einen von vier verschiedenen Zaubersprüchen über feindliche Einheiten sprechen: einen Feuerball, einen Wirbelwind gegen fliegende Einheiten, Angst oder Schwäche. Ihre gezielte Verwendung kann das Kampfglück vor allem in kritischen Situationen wenden.

Zauberin Mordra: Mordra versteht sich auf die Kunst der Beschwörung. Zu Beginn jeder Schlacht ruft sie zwei magische Wesen herbei.

Sie ist die einzige, die dazu fähig ist, die kolossalen Tiereinheiten zu rekrutieren. Und mit einem Heil- oder wahlweise einem Pestzauber kann Sie einmal pro Schlacht massiv in das Geschehen eingreifen.

Starthilfe

Mindestvoraussetzung für den problemlosen Spielbetrieb ist ein 386/40 mit 8 MByte RAM. Das Programm ist noch unter DOS geschrieben worden, es arbeitet aber problemlos mit Windows 95 zusammen. Zur Installation klicken Sie einfach auf das Icon »Go-exe«. Denken Sie daran, auch danach die CD im Laufwerk zu lassen, da Ihnen sonst die hörenswerten Musikstücke entgehen.

Für die Konfiguration der Soundkarte müssen Sie bloß das Modell anwählen, das sich in Ihrem PC befindet. Falls Sie es nicht genau wissen, hilft im allgemeinen die Einstellung »Soundblaster Pro und 100% kompatible« weiter. Auf dem kleinen CD-Video erhalten Sie eine zusätzliche Einweisung, die alle eventuell noch vorhandenen Probleme beseitigen sollte.

Exklusiv:

F22 Total Air War

Drehen Sie eine Proberunde mit der F-22 in der momentan besten Jetflugsimulation: Nur bei uns dürfen Sie eine Mini-Kampagne im Mittleren Osten absolvieren, die eine Vielzahl interessanter Missionen bereithält.

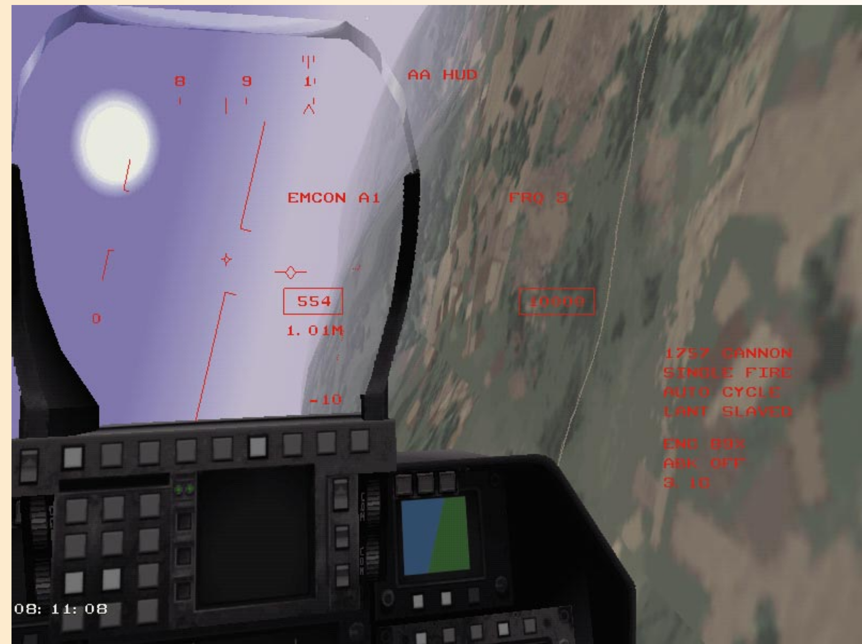
Beim Nachfolger zu »F22 ADF« können Sie einen kompletten Feldzug absolvieren, bei dem Sie dem angreifenden Sudan innerhalb von vier Spielstunden 50 Prozent Schaden an ausgesuchten Zielen zufügen müssen.

Am Boden

Aktivieren Sie im War Room die Scramble-Option und schauen Sie dann auf die Einsatzliste. Dort werden mehrere Missionen angeboten wie etwa Patrouillenflüge, Bodenangriffe oder das Abfangen gegnerischer Jäger. Hier sind Sie gleich als Drei-Sterne-Pilot freigeschaltet, das heißt, Sie dürfen auch vor Erreichen des entsprechenden Punktelevels wie in der Vollversion alle Einsätze bis zu diesem Schwierigkeitsgrad fliegen. Wählen Sie möglichst eine Aufgabe, die Sie dem Kampagnenziel näherbringt, beispielsweise das Zerstören von Flughäfen. Nach dem Flug zeigt Ihnen dann ein Blick auf die Statistik, wieviel Schaden Sie noch anrichten müssen.

In der Luft

Starten Sie am besten mit dem Autopiloten und fliegen Sie die Wegpunkte ab. Gegner können Sie abschießen, aber je nach Missionstyp ist dies nicht immer ratsam. Denken Sie aber auch daran, daß jedes abgeschossene Flugzeug dem Sudan anschließend nicht mehr zur Verfügung steht. Auf den verschiedenen Displays können Sie sehen, wo Sie gerade sind und was der Gegner (rote Dreiecke) so tut. Rückt er Ihnen zu nahe auf die Pelle, klicken Sie auf dem taktischen Bildschirm das entsprechende Symbol an und richten Sie die Nase der Maschine in die ungefähre Richtung aus. Sobald der Flieger in Reichweite der Waffen ist, blinkt eine Anzeige »SHOOT!« auf. Warten Sie trotzdem ab, bis die Mindestentfernung deutlich unterschritten ist, denn je weniger Zeit die Rakete braucht, desto geringer ist die Reaktionszeit des Feindes. Wird auf Sie geschossen, können Sie das Flugzeug entweder automatisch Täuschkörper abwerfen lassen oder dies selbst übernehmen. Ändern Sie jedenfalls sofort nach dem Abwurf Ihren Kurs, um die Raketen irrezuführen. **(mash)**



▲ **Mit dem virtuellen Cockpit können Sie immer in Richtung der aktuellen Bedrohung oder des nächsten Ziels schauen.**

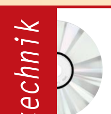


Vor dem Einsatz können Sie sich die Aufgabenstellung aussuchen. Nehmen Sie die, die dem Kampagnenziel entgegenkommen, denn Sie haben nicht viel Zeit.

Tastenkommandos

Cursortasten	Steuerung
Num-Block	Cockpit-Display wählen
Space	Ausgewählte Waffe abfeuern
Return	Luft-Luft-Waffen wählen
Backspace	Luft-Boden-Waffen wählen
G	Fahrwerk ein- und ausfahren
B	Bremse
A	Autopilot

technik



Genre: Flugsimulation • Hersteller: DID/Infogrames Deutschland
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,
bis zu 75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: DEMOS\TAW

Exklusiv: PC-Player-Mission zur Zusatz-CD von Anno 1602



technik

Genre: Strategie
Hersteller: Sunflowers
Erfordert: Pentium/100, 16 MByte RAM, 102 KByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\ANNO

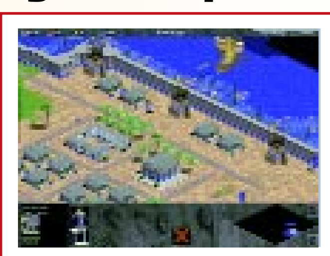
General Duy persönlich ließ es sich nicht nehmen, speziell für PC-Player-Leser das Skript für eine herausfordernde »Anno 1602«-Mission zu entwerfen. Sie benötigen dazu neben dem Hauptprogramm das Erweiterungsset »Neue Inseln, neue Abenteuer«.

Vor dem Spielstart kopieren Sie die Dateien aus dem unten im Kasten angegebenen Pfad in das Verzeichnis »Anno 1602\Eigene Szenarien«. Anschließend taucht die Mission im Menüpunkt »Einzelspieler-Eigene Szenarien« auf. Die Karte erscheint übrigens auch voll spielbar im Mehrspieler-Modus. Um sie zu aktivieren, starten Sie eine Mehrspieler-Partie und wählen die Mission aus dem Menüpunkt »Eigene Szenarien« aus.

Ihre Aufgabe im Szenario ist es, zwei Städte mit je 800 Aristokraten aufzubauen und alle Computergegner sowie Piraten auszumerzen. Seien Sie auf der Hut: Die Piraten sind sehr angriffslustig und agieren von gut gesicherten Stützpunkten aus. Diese sollten Sie in Ihrem eigenen Interesse besser nur waffenstrotzend und nach guter Planung angreifen. Ihr besonderes Augenmerk richten sie am besten auf die bloß spärlich vorhandenen Goldreserven.

Entdecken und sichern Sie diese rasch, da Sie sonst schnell ins Hintertreffen geraten.

Age of Empires: Rise of Rome



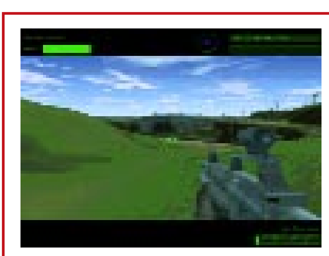
Bei der drei Missionen umfassenden Demo des brandneuen Expansion-Packs zu »Age of Empires« dreht sich alles um den ersten Punischen Krieg. In der ersten Mission treten Sie mit den Karthagern gegen einen kleinen römischen Außenposten im äußersten Norden der Karte an. Zehn Bogenschützen sollten für den Sieg reichen. In der zweiten Mission gilt es, zwei Artefakte in das eigene Lager zu bringen. Dabei geht es schon wesentlich aufregender zu, denn die aggressiven Römer überfallen Sie laufend mit Landungstruppen; eine gut ausgebaute Turmreihe sollte sie aber in Schach halten. Wichtig ist es, die Überlegenheit auf See zu gewinnen, bauen Sie deshalb umgehend eine schlagkräftige Marine auf. Und vergessen Sie dabei nicht, die neuen Features von Rise of Rome zu nutzen. Besonders nützlich: Sie können endlich mehrere Bauaufträge auf einmal geben. Mit der F11-Taste blenden Sie den Bevölkerungsstand ein und können so rechtzeitig mit dem Häuserbau beginnen.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 45 MB auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\AOE

Delta Force



Die Demo dieses Action-Shooters von Novalogic umfaßt die erste Mission der ersten Kampagne. Im kolumbianischen Regenwald müssen Sie ein paar Drogendealern das Handwerk legen und deren Basis überfallen. Am besten drücken Sie zunächst F1, um die Tastenbelegung herauszufinden. Halten Sie sich dann rechts vom oben rechts angegebenen Wegpunkt, bis Sie über den Hügelkamm kommen.

Sobald Sie den ersten Wachturm auf der rechten Seite sehen, schicken Sie dem Wachposten hinter der Hängebrücke ein paar blaue Bohnen zur Begrüßung. Kümmern Sie sich dann um den zweiten Turm im Lager. Passen Sie auch auf den Mann auf, der nach kurzer Zeit von links kommt und Ihnen nach dem Leben trachtet. Sie können die ganze Demo durchspielen, ohne den Granatwerfer benutzen zu müssen, Munition für Ihr Sturmgewehr haben Sie genügend. Kleiner Tip zum Schluß: Schalten Sie die Waffe von Drei-Schuß-Salven auf Einzelfeuer um.

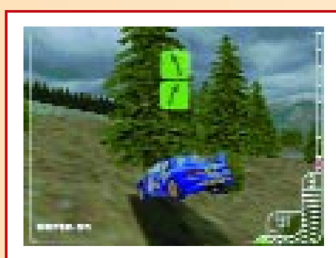
technik



Genre: Action
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 26 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\DELTAF

Noch mehr Demos...

Colin McRae Rally



Colin McRae wird zwar ab der nächsten Saison für Ford starten. In diesem Jahr und in dieser Demo gönnt er seine Fahrkünste aber noch dem Subaru Impreza. Seine allradgetriebene, 300 PS starke und somit völlig übermotorisierte Dreckschleuder wird in diesem Spiel so paßgenau simuliert, daß es die reinste Freude ist. Bremsen vor den Kurven ist ein Muß, nur mit Vollgas landet man in Windeseile im nächsten Graben. Und die Kurventechnik verlangt ein Gefühl für Geschwindigkeit und die Eigenheiten Ihres Wagens.

Auf der Demo befinden sich zwei Strecken: ein Kurs in Griechenland und einer aus der Rallye Monte Carlo. In Griechenland erwarten Sie schlüpfrige Schotterpisten, auf denen der Wagen nur geringen Halt findet und stark driftet. In Monte Carlo war die Straßenmeisterei fleißiger und hat Ihnen eine Asphaltdecke spendiert. Hier dürfen Sie ungezwungener Gas geben. Der Profi vertraut den Kommandos seines Beifahrers übrigens blind.



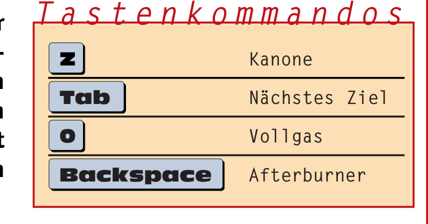
Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 43 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\COLIN

F-16 Multirole Fighter



Einen Einsatz bietet Novalogic in der spielbaren Demoversion ihrer neuen Action-Flugsimulation an. Sie beginnen am Boden, heben Sie also zuerst einmal ab. Dazu geben Sie Vollgas, sobald die F-16 schneller als 200 km/h ist, ziehen Sie sie leicht nach oben. Einmal in der Luft wird Ihnen das Ziel (auf englisch) angesagt, fliegen Sie in diese Richtung und drücken Sie so oft auf die Tab-Taste, bis Sie ein Ziel erfaßt haben.

Sie können übrigens auch Multiplayer-Missionen in Novaworld (http://www.novaworld.net) fliegen, indem Sie sich dort mit Ihrem Internet-Browser einloggen. Für gewöhnlich toben dort immer ein paar Gefechte mit über 100 Fliegern gleichzeitig.



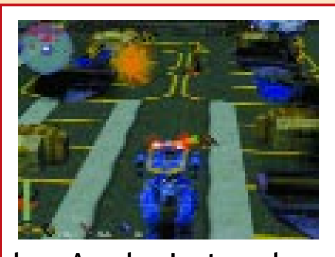
Tastenkommandos

Z	Kanone
Tab	Nächstes Ziel
O	Vollgas
Backspace	Afterburner



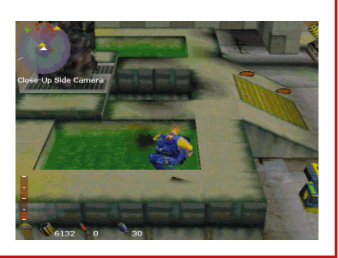
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\F16MRF

Future Cop 2100 AD



Ballern, daß die Schwarte kracht: Die PlayStation-Umsetzung »Future Cop 2100 AD« entführt Sie ins Los Angeles des Jahres 2100, in dem Sie mit einer Art Mech gegen Terroristen und Krawallmacher vorgehen. Aus den Lautsprechern donnern harte E-Gitarren-Riffs, während im Hintergrund Polizeifunk und -sirenen erklingen. Wahlweise im Griffith Park oder einem Innenstadt-Bezirk heißt es in der Demoversion: erst schießen, dann fragen. Der Radarschirm oben links zeigt dabei an, wo sich noch aufrührerisches Gesocks versteckt hält.

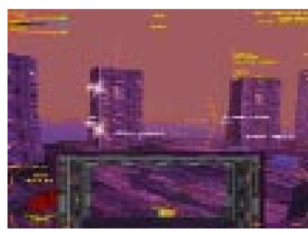
Unterwegs sammeln Sie allerlei Waffen und Power-ups auf, die Ihnen im Kampf für Recht und Ordnung helfen. Achten Sie darauf, nicht versehentlich die eigenen Jungs zu treffen.





Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 35 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\FUTURECO

Hardwar



In dieser Demo können Sie dem Jupitermond Titan auch auf deutsch einen Besuch abstatten. »Hardwar« ist ein Mix aus Action und Handel, versetzt mit einer Prise Story. Auf dem Titan bestimmen Piraten und korrupte Großunternehmen das Bild, die die Vehikel unliebsamer Konkurrenten ohne Gewissensbisse in glühende Schrotthaufen verwandeln. Die Demo ist voll spielbar, sie schaltet sich allerdings nach zehn Minuten ab. So lange dürfen Sie die Umgebung erkunden und Jagd auf Piraten machen.

Eine Schiffsausrüstung lohnt nur bedingt – statten Sie lieber der Polizeistation (finden Sie über die Karte, »N« drücken) einen Besuch ab, und lassen Sie sich die Namen einiger Gauner geben.

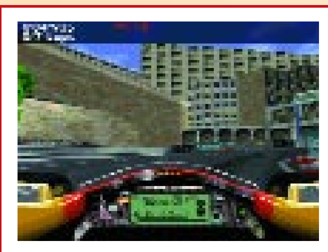




Genre: SF-Simulation
Hersteller: Gremlin Interactive
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 27 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\HARDWAR

Noch mehr Demos...

Monaco Grand Prix



Unter diesem Titel erwarten Sie ganz unvermutet zwei Kurse aus der neuen Rennsimulation »Racing Simulation 2«: Monaco natürlich und der A1-Ring von Österreich. Beachten Sie bitte, daß die Steuerung auf dieser Demo nur digitale Eingabebefehle unterstützt, es bringt deshalb nicht viel, einen Joystick anzuschließen. Benutzen Sie am besten die Tastatur, die Sie individuell belegen können; das Schalten übernimmt Kollege Computer. Eine 3D-Karte, am besten 3Dfx, ist Pflicht.
Der Kurs von Monaco ist nicht leicht zu fahren, sollte aber zumindest den Motorsportfans vertraut sein. Anders sieht es mit dem A1-Ring aus. Dieser ebenfalls reichlich hügelige Kurs war bis zum letzten Jahr nicht im Formel-1-Zirkus vertreten und sollte deshalb vorsichtig angegangen werden. Immerhin ist er noch einen Hauch schöner ausgefallen als der in Monaco. Auf jeden Fall sollten Ihnen die beiden Kurse einen guten Eindruck von der Güte des Hauptprogramms vermitteln.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 33 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\MONACOGP

Oddworld: Abe's Exoddus



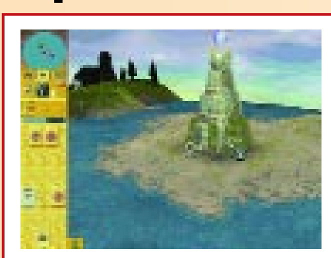
Abe ist wieder da! Mit ein paar Freunden will er der Schändung der heiligen Stätte Necrum Einhalt gebieten. Sie dürfen ihm in unserer Demo dabei tatkräftig unter die Arme greifen. Rund 20 Mudokaner warten darin auf Ihre Hilfe. Machen Sie sich mit Abes Sprache und Steuerung in den Menüpunkten Gamespeak und Options-Controls vertraut, dann kann es losgehen: Sie schleichen sich an schlafenden Sligs vorbei und geben Ihren Freunden ein paar Backpfeifen, wenn diese in eine Lachgaswolke geraten. Manche Schalter lassen sich obendrein nur mit mehreren Mudokanern gleichzeitig öffnen. Denken Sie immer daran: Abes einzige Waffen sind sein Grips und seine Fähigkeit, Sligs durch das Chanten zu übernehmen und zu lenken.



technik

Genre: Action
Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 26 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\DELTAF

Populous - The Beginning



Die Musik fehlt leider; sonst aber ist auf dieser Demo alles dabei, was dem Spiel »Populous – The Beginning« seinen besonderen Reiz verleiht. In den ersten Leveln und den Tutorials lernen Sie, was man als Götteraspirant vor allem benötigt: sklavisch ergebene Arbeiter, die einem jeden Wunsch von den Augen ablesen. Machen Sie sich schnellstmöglich mit den Steuerleisten vertraut. Die Magieleiste steuert alle Zaubersprüche Ihrer Schamanin, über die Bauspalte geben Sie Anweisungen zum Errichten der Siedlungen, und mit der praktischen Bevölkerungsleiste kontrollieren Sie ohne großen Aufwand ihr gesamtes Volk. Es kann aber auch Spaß machen, dem Treiben einfach nur eine Weile zuzuschauen: Krieger vertreiben sich die Zeit bevorzugt mit Liegestützen, Stammesmitglieder in der Nähe der Schamanin huldigen ihr ausdauernd. Die 3D-Karte, die in verschiedenen Darstellungsgraden betrieben werden kann, läßt dabei kein Geheimnis unentdeckt.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 37 MByte auf der Festplatte.
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\POPULOUS

Rent-a-Hero



»Rent-a-Hero« ist trotz seines Titels ein durch und durch deutsches Adventure aus Österreich. Weil eine Übersetzung dadurch entfällt, kann auch nichts vom Wortwitz verloren gehen. Grafik und Sound des Vollprogramms wären für eine Demo zu opulent, daher wurde beides etwas reduziert. Sie schlüpfen in die Rolle eines echten Helden, der nur ein Problem hat: Seine Aufträge sind immer die gleiche »Rette die Prinzessin und erschlage den Drachen«-Nummer. Dabei gäbe es so viel spannendere Dinge zu tun. In der Demo können Sie sich in des Helden Heimatstadt umsehen und mit einigen seiner Freunde sprechen. Versäumen Sie auf keinen Fall einen Besuch beim schwebenden Guru Ramana, der Ihnen einige wichtige Hinweise gibt.

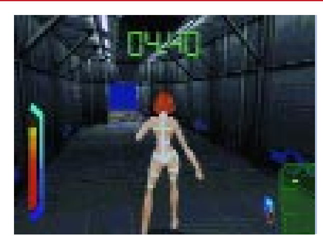


technik



Genre: Adventure
Hersteller: Neo/Funsoft
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 350 MByte auf der Festplatte, mindestens 100 MByte Auslagerungsdatei
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\RENTAHER

Fifth Element



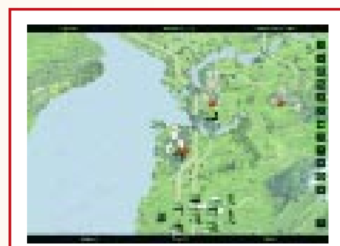
In dieser Demo haben Sie sechs Minuten Zeit, um das Hauptquartier von Zorg zu stürmen. Zwei Szenarien stehen zur Auswahl: Wenn Sie sich lieber auf dicke Wummen verlassen, nehmen Sie Korban als Spielfigur. Wenn Sie dagegen auf rassige Kurven und schnelle Schläge stehen, sollten Sie Leeloo den Vorzug geben. Die Gegner lassen sich mit Fußtritten, Faustschlägen und Feuerwaffen bekämpfen. Die Gitter am Anfang der Mission mit Korban erledigt man mit einem Fußtritt.

technik



Genre: Rennspiel • Hersteller: GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\POWERSLI

People's General



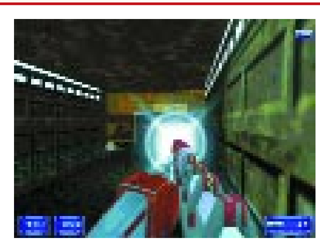
Lassen Sie sich von dem Titel nicht irritieren, denn dies ist die englische Version des inhaltlich identischen Strategiehammers »Dynasty General«.
In der vorliegenden Demo vertreiben Sie als Kommandeur einer multinationalen Truppe chinesische Invasoren von der Transsibirischen Eisenbahn – und das binnen zwei Runden. Kleiner Tip am Rande: Die Artillerie spielt hier wie auch in der Vollversion eine entscheidende Schlüsselrolle.

technik



Genre: Strategie • Hersteller: SSI/Mindscape
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM,
70 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\PEOPLESG

Shogo



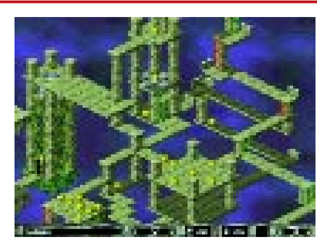
»Shogo« verknüpft Kampfrobotergefechte mit 3D-Shooter-Elementen und einer interessanten Storyline: Eigentlich sollen Sie einen Rebellenführer dingfest machen, doch im weiteren Spielverlauf zweifeln Sie an der Rechtmäßigkeit Ihrer Mission. Zu Beginn unserer Zwei-Level-Demo steht Ihnen nur eine Waffe zur Verfügung, später erweitern Sie Ihr Arsenal durch das Aufsammeln von Bonuswaffen. Ihr erster Auftrag: Finden Sie den Tunnel, der zum Hauptquartier der Rebellen führt.

technik



Genre: Action • Hersteller: Monolith/CDV
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte,
64 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\SHOGO

Lode Runner 2



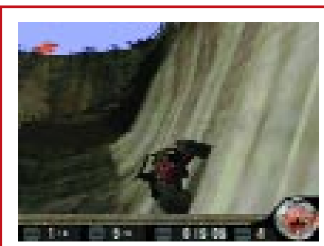
Er rennt und rennt und rennt ... Sagten wir schon, worum es in »Lode Runner 2« geht? Sie müssen als Jake oder Jane Peril die Beine in die Hand nehmen und den bösen Mönchen des Bungeling-Imperiums ihre Schätze abjagen. Damit die bösen Jungs Ihnen nicht zu sehr auf den Pelz rücken, graben Sie flink ein paar Löcher in den Boden. Ein paar herumliegende Bomben werden immer gerne genommen. Unsere Demoversion enthält die ersten fünf Level der ersten Welt.

technik



Genre: Geschicklichkeit • Hersteller: Presage/GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
27 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\LR2DEMO

Powerslide



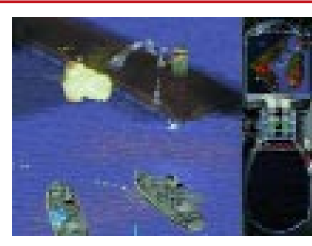
Der Name ist Programm bei diesem fetzigen Rennspiel. Seit »Bleifuss 2« konnte man am Computer nicht mehr so herrlich driften wie bei »Powerslide«. Für die Rennstrecke auf dem Damm dürfen Sie zwischen zwei Fahrzeugen wählen, die sich in Traktion und Beschleunigungsvermögen unterscheiden. Gesteuert wird mit den Cursor-Tasten. Wichtig ist beim Fahren, nicht mit Vollgas durch die Kurven zu gehen, sondern den Wagen vor der Kurve anzustellen und dann sauber hindurch zu driften.

technik



Genre: Action • Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,
0 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS\FIFTHEL

War Games



In »War Games« entscheidet Ihr strategisches Können über den Fortbestand der Menschheit. Sie kämpfen in dreidimensional dargestelltem Gelände entweder für die menschlichen Rasse oder stellen sich auf die Seite der künstlichen Intelligenz WOPR. In unserer Demo spielen Sie die ersten Missionen gegen den durchgedrehten Militär-Computer. Ihr erster Auftrag besteht darin, einen Invasionsversuch von WOPR wirkungsvoll zurückzuschlagen.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie • Hersteller: MGM/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,
40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD B: \DEMOS\WARGAMES

Pizzen, überall Pizzen!

Kreative Kochkünstler an die Küchenfront: Bei diesem Wettbewerb können Sie Ihre Begabung als Pizzabäcker unter Beweis stellen.

Der Nachfolger der allseits beliebten »Pizza Connection«, das »Pizza Syndicate«, wird voraussichtlich das Weihnachtsfest verpassen. Software 2000 bietet deshalb allen Phantasiebegabten die Möglichkeit, sich die Wartezeit mit dem Erstellen der »Besten Pizza aller Zeiten« zu vertreiben. Allerdings können nur Käufer der PC Player Plus respektive Super Plus an diesem Wettbewerb teilnehmen, da Sie das hierzu benötigte Programm »Pizza-Wettbewerb« von unserer Cover-CD (Demo-Verzeichnis) herunterladen müssen.

Ich will gewinnen! Aber wie?

Die Sache ist im Grunde gar nicht schwer. Unmittelbar nach dem Programmstart stehen Sie auch schon an einem Küchentisch, in gefälliger runder Form ist der Teig vor Ihnen ausgebreitet und will belegt werden. Rechts erblicken Sie die Zutaten, sortiert nach Fleisch und Fisch, Käse und Gewürze, Gemüse sowie Obst. Direkt über Ihnen thront ein Zerhäcksler, der die Beilagen in günstigere Belegformen bringt. Links werden Ihre Zutaten inklusive der Mengenangaben auf einem Notizbogen verewigt, daneben befindet sich die Zielgruppenanalyse, die Sie unbedingt beachten sollten. Denn nur, wenn es Ihnen gelingt, möglichst viele Menschen mit Ihrer Kreation anzusprechen, haben Sie auch eine Chance, den Wettbewerb zu gewinnen. Sobald Sie mit Ihrer Super-Pizza zufrieden sind, speichern Sie selbige auf einer Diskette ab und schicken sie an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien, PC Player,
Stichwort: Pizza,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing
Die beste Pizza gewinnt!

Wichtige Hinweise für die Erschaffung einer meisterlichen Pizza erbringt die Zielgruppenanalyse.

Mitarbeiter der WEKA Gruppe und von Software 2000 sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen, der Rechtsweg bleibt ebenfalls außen vor.

Einsendeschluß ist der
31.12.98

Viel Glück wünscht Ihnen Ihr PC-Player-Team!



So könnte eine Mexikanerpizza aussehen, mit landesüblichen Zutaten belegt: Peperoni, Paprika, Pfeffer und Oliven.

Lauter leckere Preise

Wer sich mit Pizzen beschäftigt, dachte sich Software 2000, wird auch liebend gerne welche essen. Joey's Pizzaservice, der an circa 100 Orten im gesamten Bundesgebiet vertreten ist, beteiligt sich an diesem Wettbewerb mit Gutscheinen. Sie dürfen Ihre Freunde in eine Filiale einladen oder sich beliefern lassen, bis alle Gutscheine aufgebraucht sind. Sollte sich in Ihrer Nähe keine Niederlassung von Joey´s Pizzaservice befinden, dürfen Sie sich ersatzweise einen örtlichen Pizzabäcker Ihrer Wahl raussuchen.
Niederegger, der Hersteller des echten Lübecker Marzipans, will Ihnen dagegen mit Marzipanpizzen das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Und außerdem gibt es natürlich Pizza Syndicate zu gewinnen.

1. Preis:	60 Pizza-Gutscheine
2. Preis:	50 Pizza-Gutscheine
3. Preis:	40 Pizza-Gutscheine
4. Preis:	30 Pizza-Gutscheine
5. Preis:	20 Pizza-Gutscheine
6. - 10. Preis:	je ein Spiel »Pizza Syndicate« und eine echte Niederegger-Marzipan-Pizza
11. - 15. Preis:	je ein Spiel »Pizza Syndicate«

Joey's pizza service.

Multimedia-Leserbriefe

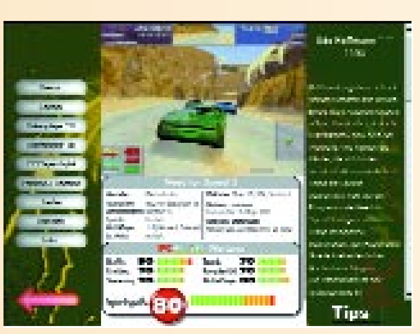
Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Udo Hoffmann live in concert und die geheimen Nebenjobs der PC-Player-Crew. Außerdem gibt es eine Direktschaltung zu Heinrich Lenhardt ins sonnige Kalifornien – und das schreckliche Geheimnis des Redaktionskühlschranks wird endlich gelüftet.





PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.



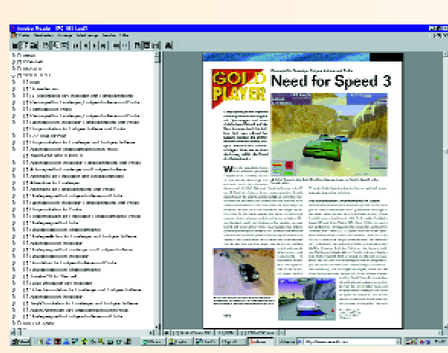
Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...



... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu kommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

Nachrichten

Sir-Tech am Ende?

Der Publisher Sir-Tech, seit über 18 Jahren im Geschäft, schließt seine Pforten. Der Grund: Rechtsstreitigkeiten mit zahlungsunwilligen Händlern und mehrere Flops des Distributors, von denen allerdings keiner von Sir-Tech selbst entwickelt wurde. Fans der »Wizardry«- und »Jagged Alliance«-Reihen brauchen jedoch keine Angst zu haben: Wie uns der neue deutsche Vertrieb Topware mitteilte, ist das Entwicklungsteam in Kanada von der Schließung des New Yorker Büros nicht betroffen. Der Termin von Jagged Alliance 2 verschiebt sich lediglich aufgrund einiger technischer Probleme auf den Januar 1999, Wizardry 8 wird voraussichtlich im Herbst nächsten Jahres erscheinen.



Soll trotz Schließung des New Yorker Büros im Januar 1999 erscheinen: Jagged Alliance 2.

Andy Hollis neuer Wing Commander

Nach Chris Roberts hat nun auch das »Wing Commander Prophecy«-Team Origin verlassen. Trotzdem wird es »Wing Commander 6« geben – diesmal unter der Leitung von Andy Hollis, der schon die Oldies »Gunship« und »F-15 Strike Eagle« für Microprose entwickelt hat. In jüngster Zeit zeichnete er bei Origin für die »Longbow«-Reihe und »F-15« verantwortlich (beide Jane's Combat Simulations). Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in unserem Weltraum-Schwerpunkt auf Seite 230.

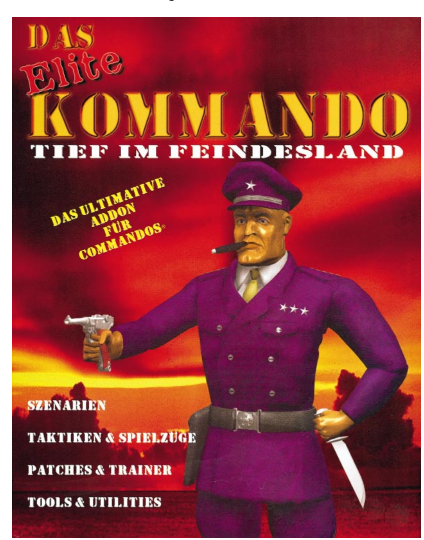
Play the Games

Unter diesem Titel mit dem Zusatz »Vol. 1« wird nun die ehemalige »Best of Games«-Killer-Kompilation von Electronic Arts, Infogrames und Virgin veröffentlicht. Topware hatte gegen den Release der »Best of Games« eine Klage angestrebt und die drei Publisher der Industriespionage verdächtigt. Bei Verhandlungen über Topwares »Gold Games«-Reihe sollen die Angeklagten entsprechende Informationen erfahren und dann für ihre eigene Spielesammlung benutzt haben. Das Gericht verhängte eine einstweilige Verfügung wegen der Namensgleichheit, jetzt hat das Triumvirat den Namen geändert.

Laut Infogrames Deutschland wird dies nicht die einzige Zusammenarbeit der drei Häuser bleiben, es sollen »jährlich ein bis zwei vergleichbare Compilations entstehen«.

Elite Kommando auf dem Rückzug

Die S.A.D. Software GmbH hat ihre Add-on-CD »Elite Kommando« vom Markt genommen. Das Produkt suggerierte, unter anderem zusätzliche Szenarien für das Echtzeit-Strategiespiel »Commandos« von Eidos Interactive zu enthalten. Tatsächlich befinden sich neben Tools und Patches nur Spielstände auf der CD, was zu einer Abmahnung seitens Eidos führte. S.A.D. gibt an, schon über eine Woche vorher das Produkt vom Markt genommen zu haben, kommt aber trotzdem der Abmahnung nach.



Topware in Trouble

Nachdem bereits Topwares ehemaliger Berater Klaus Steiner wegen Betrugs und Untreue in Untersuchungshaft sitzt, hat die Polizei nun auch Topware-Vorstand Dirk Hassinger verhaftet. Der Vorwurf: Steuerhinterziehung.

Günstiger UO-Nachschub

Origin gab bekannt, daß registrierte Benutzer von »Ultima Online« die Expansions-CD »The Second Age« für knapp sieben US-Dollar kaufen können.



Origin bietet die Add-on-Cd Ultima Online: The Second Age registrierten Benutzern mehr oder weniger zum Selbstkostenpreis an.

Asteroiden

Als Marketinggag wird die »Asteroids«-Verkaufsversion, ein Remake des Klassikers vom Anfang der Achtziger, am 17. November in den Läden stehen. Zum gleichen Zeitpunkt gerät die Erde nämlich in den Leoniden-Meteroitenschauer, den stärksten Niedergang von Asteroiden seit 30 Jahren.

Electronic Arts erwirbt Bundesliga-Rechte

Der in Aachen ansässige Publisher Electronic Arts erwirbt umfassende Rechte an der Bundesliga von der Die Fußball Liga (DBL) Marketing GmbH.

Damit darf EA Spiele für alle Plattformen entwickeln, die die Ligen, Vereins- und Spielernamen sowie die entsprechenden Logos der Vereine sowie des DFB benutzen. Erstes Beispiel hierfür ist »Bundesliga 99«. Einen Test des Fußballmanagers finden Sie auf Seite 216.



Bücher aus dem Internet: Amazon.de

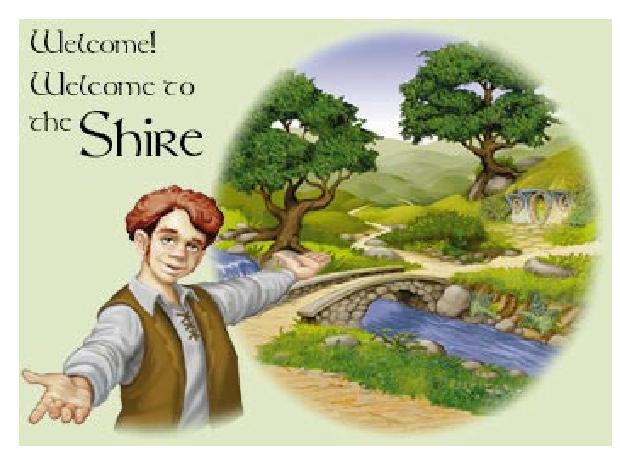
Unter der Internet-Adresse http://www.amazon.de können Sie nun rund 720 000 verschiedene Buchtitel einfach per E-Mail ordern, und nach zwei bis drei Tagen sollen Sie dann auch in Ihrem Postkasten sein. Besonders bemerkenswert: Es werden keine Versandkosten erhoben, außerdem werden amerikanische Bücher zum Originalpreis verkauft, das heißt auch hier gibt es keine zusätzlichen Kosten wie etwa Zoll.

Preview: Middle Earth

Der Herr der Ringe



Ein Hobbit, ein Gerippe und ein Wolfreiter treffen sich im Wald. Wie bei der Konkurrenz wird das eigentliche Spiel in einer isometrischen Ansicht dargestellt.



Mitte nächsten Jahres heißt dieser Hobbit Sie im Fantasyreich Mittelerde willkommen.

Mit »Ultima Online« startete das erste großmaßstäbliche Online-Rollenspiel. Doch mittlerweile sägt die Konkurrenz heftig an Origins Thron: Der vielversprechendste Kandidat scheint von Cendant zu kommen, denn er beschäftigt sich mit nichts Geringerem als dem Ur-Fantasyepos von J.R.R. Tolkien.

Eine kürzliche Exkursion durch die zahlreichen Spiele-Webseiten im Internet führte mich zu einer dieser ständig populärer werdenden Top-10-Listen, bei denen früher oder später so ziemlich alles stereotyp plattgemacht wird: In dieser Aufzählung waren die Computerspieler an der Reihe. Demnach sind wir alle vereinsamte Eierköpfe, die sich mit Star-Wars-Figuren umgeben, Kabel sammeln und wichtige Ereignisse anhand der Erscheinungsdaten von Spieleklassikern chronologisieren. Und unser Lieblingbuch ist laut dieser Quelle der Weisheit »Der Herr der Ringe«. Nach meiner Hochrechnung lag man dabei also zweimal richtig. Oder sammeln Sie etwa keine Star-Wars-Figuren? Cendant, immer darauf bedacht, sich gesellschaftlicher Randgruppen anzunehmen, kümmert sich nun um den noch verbleibenden Lichtblick in unserem limitierten Blickfeld.

Mit dem Massively-Multiplayer-Role-Playing-Game »Middle Earth« will man sich die Spitzenposition in diesem immer noch spärlich besetzten Feld sichern. Die wird nach wie vor, trotz aller Kontroversen, von »Ultima Online« verteidigt. Und obwohl andere Produkte wie »Asheron's Call« oder »Everquest« Origins Online-Avataren ans Lederwams wollen, ist bisher außer dem üblichen Hype hiervon nicht viel zu erkennen. Auch in Mittelerde wird der Beta-Spielbetrieb erst in circa neun Monaten eröffnet. Trotzdem scheinen die Erfolgsaussichten höher als die der Konkurrenz, schließlich hat man als einziger der Probanden ein etabliertes und hinreichend bekanntes Spieluniversum anzubieten.

Gesucht: Hobbits

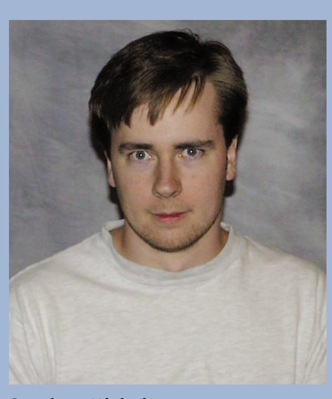
»Middle Earth« beginnt im vierten Zeitalter der Hobbits, das heißt lange nach den Heldentaten von Frodo, Bilbo und Gandalf im Krieg gegen Lord Sauron. Das tägliche Leben im Auenland hat sich seit dem Ende des dritten Zeitalters kaum verändert. Die Hobbits schmauchen wie gewohnt ihr Pfeifchen, brauen Bier und säen allerlei Kroppzeugs. Das seit den Ringkriegen wiedervereinte Land untersteht dem König, alles scheint friedlich und normal. Was außerhalb des Auenlandes geschieht, stört die Hobbits wenig. Rangers patrouillieren in den Grenzgebieten und sorgen für Ordnung. Neuigkeiten von der Außenwelt liefern in der Regel die geschwätzigen Zwerge, die man gelegentlich auf der Ost-West-Straße als Reisende zu ihren Minen in den Blaubergen trifft. Die übertreiben jedoch immer alles, deshalb nimmt man das Geschwätz von Orks oder Riesen und der drohenden Gefahr nicht allzu ernst. Das ist das zugrundeliegende Szenario für die zahlreichen Aufgaben und Abenteuer, die momentan von den Designern erdacht werden.

Cendant beschreibt Middle Earth als eine »lebende und atmende« Interpretation der Welt in den Büchern von Professor J.R.R. Tolkien. In dieser Welt können bis zu 10 000 Spieler die phantasievollen Kreaturen des Autors kennenlernen und sich mit der Umgebung vertraut machen. Wird diese Teilnehmerzahl überschritten, öffnet man eine Kopie der ersten Welt mit zusätzlichen Servern. Die Spielumgebung sollte selbst für den erfahrenen Rollenspieler groß genug sein. Sie besteht aus etwa 20 000 Arealen, von denen jedes 20 Bildschirme groß ist. Dies entspricht also – nach traditioneller Definition – einer Spielumgebung von 400 000 Räumen. Selbst wenn Sie nur zehn Sekunden in einem Raum verweilen, könnten Sie theoretisch – bei einer Spielzeit von zwei Stunden täglich – 555 Tage mit Middle Earth verbingen, ohne denselben Raum zweimal gesehen zu haben. Für Tolkien-Experten heißt das: Vom Auenland bis nach Bruchtal sind Sie circa eine halbe Stunde unterwegs. Allerdings nur dann, wenn Sie längere Fußmärsche bevorzugen. Als alternatives Transportmittel stehen Pferde zur Verfügung. Zaubersprüche bleiben erfolglos.

Teleportation oder Anklicken einer Karte wird es in Mittelerde nicht geben. Dies würde zu Ungereimtheiten führen, da derlei Fähigkeiten in Tolkiens Universum nicht existieren.

Ob man hier wohl auch Brot backen kann?

Interview mit Stephen Nichols und John Crane



Stephen Nichols, Lead Designer.

Stephen Nichols ist einer der wenigen noch verbliebenen Online-Veteranen von Cendant. 1991 begann er als Programmierer bei dem mittlerweile eingestellten Sierra Network. Danach wechselte er zu einer anderen Abteilung und lenkte die Geschicke bei »The Realm«. Seine jetzige Rolle ist die des Systemarchitekten und Lead Designers für Middle Earth.

»In technologischer Hinsicht sehe ich keine unüberwindbaren Hürden.«, meint Nichols. »Viel schwieriger ist es für uns, die recht komplexe Welt Tolkiens akkurat wiederzugeben.«



Daniel James ist der Drehbuchautor für das Projekt.

Daniel James ist für die Story von Middle Earth verantwortlich. Kurioserweise versuchte er einst selbst, die Lizenzrechte für dieses Spiel zu erwerben. Cendant hatte jedoch die tieferen Taschen, und so entschloß er sich kurzerhand, dem Entwicklerteam zu helfen. Daniel ist ein Experte in Sachen Multiplayer-Spiele: Bereits 1983 arbeitete er an dem »Original Essex MUD«. 1989 gründete er Avalon (http://www.avalon-rpg.com), eine textbasierte Online-Welt, die sich heute noch großer Beliebtheit erfreut. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird er bei dem geplanten neuen »Lord of the Rings«-Film als Berater mitarbeiten.

PC Player: *Wie bei jedem vorwiegend auf den Onlinebetrieb ausgerichteten Spiel stellt sich auch bei Middle Earth die Frage nach der Latency, also den Verzögerungen, die bei der Versendung der Datenpakete entstehen. Wie wird dieses Problem angegangen?*

John Crane: Bei unserem System muß jede Sekunde ein Datenpaket an den User geschickt werden. Das ist im Rahmen der technischen Möglichkeiten und der Bandbreite machbar. Hier findet kein permanentes wildes Gemetzel im Stile bekannter 3D-Shooter statt. Dadurch kommen wir selbst bei großen Teilnehmerzahlen mit relativ kleinen Paketen aus.



John Crane, Programmierer.

PCP: *Wie sieht es mit der Benutzeroberfläche aus?*

John: Maus und Tastatur. Ein großer Teil des Programms wird auf die Festplatte installiert und im Computer des Teilnehmers verwaltet. Dadurch ergeben sich weniger Probleme mit den Kontrollparametern und keine Verzögerungen im Spielablauf.

PCP: *Werden auch Server in Europa installiert?*

Stephen Nichols: Ja. Zur Zeit verhandeln wir mit Gruppen in Deutschland und England. Wir können allerdings nicht versprechen, daß Middle Earth dort zeitgleich mit der US-Version veröffentlicht wird.

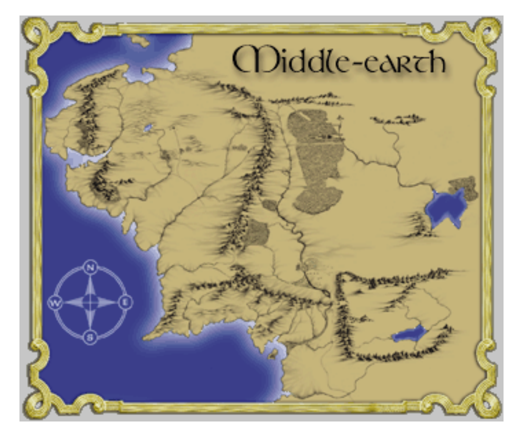
PCP: Wo kann man sich als Beta-Tester bewerben?

Stephen: Der erste Beta-Test wird wohl im Herbst nächsten Jahres stattfinden. Wir wollen etwa 1000 bis 2000 User dafür einspannen. Wie man Beta-Tester wird, geben wir rechtzeitig auf unserer Webseite bekannt.

Die Idylle trügt. Orkische Armeen wurden an den Grenzen des Auenlandes gesichtet.



Interplay hat's vorgemacht: Eine Szene aus Lord of the Rings.



Die Spielumgebung besteht aus 400 000 Räumen, und neue Landstriche werden hinzukommen.

Sie erleben das Geschehen aus der Sicht der dritten Person in Überkopf-Perspektive. Die Game-Engine basiert auf Polygontechnologie, und sowohl die Spielumgebung als auch die im Spiel befindlichen Objekte sind dreidimensional. Licht- und Schatteneffekte sind damit ebenso möglich wie wechselnde Wetterverhältnisse, die auch tatsächlich einen Einfluß auf das Spiel haben. Eine Version für Solospieler ist zu diesem Zeitpunkt nicht geplant, sollte aber nicht komplett ausgeschlossen werden.

Die Brotbackfrage

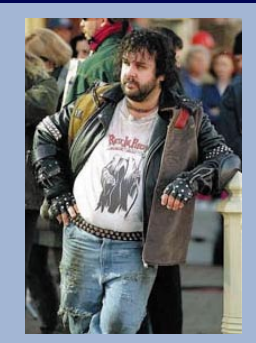
Falls Ihnen diese Überschrift ein verwundertes »Häh?« entlockt, sollten Sie wissen, daß es sich dabei um einen von Origin gesetzten Maßstab für logische Kontinuität in Spielewelten handelt. Der Grundgedanke besteht darin, daß man beispielsweise Getreide sät und erntet, selbiges zu einem Müller bringt, der es zu Mehl mahlt. Das Mehl geht zum Bäcker, der flugs ein frischgebackenes Brot retourniert. Das dürfen Sie nun selber essen oder an einen Mitspieler verkaufen. Dieses Prinzip sollte im Idealfall auch andere lebensnotwendige Prozeduren einbeziehen. Natürlich ist das System recht rudimentär,

Wer ist gefährlicher: der Wolf oder der Reiter?

und das ist auch gut so. Ansonsten müßte auch der nach dem Verzehr der Brotes einsetzende Verdauungsprozeß in all seinem Glanz berücksichtigt werden, und das ist nun wirklich nicht notwendig. Aber auch in Middle Earth ist man um diese Kontinuität bemüht. Jeder Spieler beginnt in seinem eigenen Haus an einem Ort, der sich nach seiner Stammes- oder Rassenzugehörigkeit richtet. Dort findet er schneller Anschluß unter Gleichgesinnten oder kann einer der Gilden beitreten, die übrigens ihrerseits eigene Gebäude haben. Für die Inneneinrichtung sind Sie selbst verantwortlich. Sie können die Möbel umherrücken oder neue Stücke kaufen. Falls es zu eng wird, bauen Sie einfach an. Sollte Ihnen Ihr Domizil so gar nicht gefallen, dann verkaufen Sie die Bruchbude einfach und ziehen um. Vergessen Sie in diesem Fall bitte Ihre Haustiere nicht.

Neuer Film in Arbeit

Die Filmproduktionsfirma New Line Cinema steht kurz davor, das bisher größte Projekt seit ihrer Gründung anzugehen. Das Budget für die gesamte Trilogie wird auf 260 Millionen Dollar veranschlagt, als Regisseur hat man Peter Jackson (»Heavenly Creatures«) verpflichtet. Die Dreharbeiten haben bereits in Neuseeland begonnen. Der erste Teil soll Weihnachten 2000 in die Kinos kommen, gefolgt von den beiden verbleibenden Episoden mit jeweils einem Jahr Abstand. Gerüchten zufolge wird Sean Connery die Rolle des Zauberers Gandalf übernehmen. Auch Kate Winslet (»Titanic«) ist im Gespräch für eine der weiblichen Rollen.



Peter Jackson führt in der Neuverfilmung der Trilogie Regie.

Bereits 1984 erschien eine Adaption in den Kinos, die von Ralph Bakshi im Rotoskopieverfahren (eine Mischung aus animierten und realen Elementen) gedreht wurde. An der Kinokasse enttäuschte der Film, obwohl er später Kultstatus erlangte. Darüber hinaus existieren zwei weitere Werke – »The Hobbit« und »Fellowship of the Ring« – die für das amerikanische Fernsehen produziert wurden. Last but not least wären noch zwei eher laue Computerspielumsetzungen von Interplay zu erwähnen, nämlich »Lord of the Rings« und »The Two Towers«.

Geerntet wird auch in Mittelerde, allerdings weniger zur Selbsterhaltung als vielmehr als Mittel zu verschiedenen Zwecken. Auf den Feldern finden Sie die notwendigen Ingredienzen für Tränke, Zaubersprüche und andere alchemistische Kabinettstückchen.

Das RPG-System

Charaktergenerierung ist nach Ansicht vieler Rollenspieler die Essenz dieses Genres. Dementsprechend vielfältig sind auch die diesbezüglichen Optionen im Spiel. Zunächst entscheiden Sie sich für ein Geschlecht und eine Rasse, entweder Hobbit, Elf, Zwerg oder Mensch. Für das Aussehen steht eine große Auswahl an Körperteilen (Köpfe, Nasen, Augen, Ohren ...), sowie eine Anzahl verschiedenster Waffen, Rüstungen und Kleidungsstücke in allerlei Farben bereit. Wer derart schick daherkommt, darf auch gleich zu einem Einstellungsgespräch gehen. Werden Sie Krieger, Ranger, Barde, Alchemist, Zauberer oder Heiler. Auch Attentäter, Räuber, Diebe und Barbaren werden noch gesucht.

Anschließend verteilen Sie Ihre gewünschten Fähigkeiten ganz nach persönlichem Geschmack. Hierzu steht ein Hybridsystem zur Verfügung, das nicht auf Zahlen oder Prozentwerten beruht. Statt dessen geben Sie ein, was Sie gerne tun (Affinität = schnell gelernt), was Ihnen nicht so liegt (Aversion = langsame Entwicklung) und was Sie absolut nicht ausstehen können (Abstinenz = vergessen wir's). Diese Werte beeinflussen eine Unzahl verschiedenster Skills, die jedoch nicht alle für jede Rasse zur Verfügung stehen. Darunter finden Sie Akrobatik und Alchemie, eine Menge Kampftechniken, aber auch das Können zu heilen, kochen, schmieden und sogar dolmetschen. Ihre Fähigkeiten verbessern sich natürlich mit zunehmender Anwendung und regelmäßigem Training. Irgendwann reicht allerdings das natürliche Talent nicht mehr aus, dann empfiehlt es sich, einer Gilde beizutreten oder einen Meister zu finden. Der Meister ist ein Nichtspielercharakter (NPC), der als Gegenleistung Bares oder die Erfüllung einer Aufgabe verlangt.

Doch selbst ein perfekt durchtrainierter Hobbitkrieger wird nie in der Lage sein, gottähnliche Taten zu vollbringen oder allein ein gegnerisches Heer zu zerhackstücken. Statt dessen werden die angebotenen Aufgaben vielfältiger und schwerer, und neue Länder können erforscht werden.

Um die in diesen Spielen üblichen Gemetzel unter den Teilnehmern zu verhindern, entscheiden Sie selber, ob Sie Player-Killing aktivieren wollen. In diesem Fall können sich alle Gleichgesinnten nach Herzenslust gegenseitig die Hucke vollhauen – alle anderen sind jedoch gegen Angriffe immun. Wer illegalen Beschäftigungen nachgeht, aktiviert diesen Schalter übrigens automatisch und wird damit zum Freiwild. Nach ein paar Wochen andauernder Gesetzestreue werden Sie jedoch wieder in den besseren Kreisen geduldet.

Den Umgang mit Waffen lernen Sie am besten bei einem Meister oder einer Gilde.

Kampfzwerg

Sehr wenig gibt es zu diesem Zeitpunkt zum Thema Kampf zu berichten. Er wird aber auf jeden Fall in Echtzeit ablaufen, wenn auch nicht im bekannten Click-and-slash-Stil à la »Diablo«. Vielmehr gibt der Spieler seinem Charakter eine Serie von vorgegebenen Angriffsvarianten ein, die dann in Sequenz ausgeführt werden. Das gleiche System wird auch von Zauberern angewendet. Bleiben Ihre Angriffe erfolglos, können Sie entweder Ihre Taktik ändern oder sich aus dem Staub machen.

Spieler, die während einer Auseinandersetzung ihre virtuelle Existenz verlieren, werden nicht wiederbelebt und müssen von neuem beginnen. Dies kommt allerdings nur selten vor. Monster und NPC-Bösewichte lassen normalerweise von Ihnen ab, sobald Sie die Besinnung verlieren. Vorher klauen sie Ihnen jedoch alles, was nicht angewachsen ist.

Weitere Informationen und Bilder zu diesem Projekt können Sie unter http://www.middle-earth.com abrufen. Cendant hat bis zur Fertigstellung von Middle Earth noch einen langen Weg vor sich. Einige der zu Anfang genannten Multiplayer-Spiele werden bereits Monate vorher erscheinen und verlockende Alternativen bieten. Und im Kampf um die Mehrspieler-Mark wird sich Ultima Online sicher noch eine lange Zeit an der Spitze halten können. Falls es Cendant jedoch gelingt, eine interessante Online-Welt zu erschaffen und die Geduld des Publikums nicht mit endlosen Entwicklungszeiten zu strapazieren, sind die Erfolgsaussichten durchaus vielversprechend. **(Markus Krichel/mash)**



Diese Elfin führt Sie durch die bereits eröffneten Mittelerde-Webseiten.

MIDDLE EARTH – FACTS

- ▶ Hersteller: Cendant/Impressions
- ▶ Genre: Online-Rollenspiel
- ▶ Termin: 2. Quartal '98
- ▶ Besonderheiten: Bis zu 10 000 Mitspieler pro Welt; riesiges Areal; Player-Killing nur auf Wunsch; Umsetzung der Mutter aller Fantasy-Romane.

Preview: Requiem

Dämonenschlächter

Tod, Chaos, Verzweiflung! Gefallene Engel sind auf die Erde hinabgestiegen und wollen uns allesamt verderben. Nur Erzengel Malachi kann diese Ruchtat noch vereiteln.


Hier sind Sie unerwünscht. Dieser Dämon zeigt Ihnen deshalb, wo der Ausgang ist.

Die 3D-Shooter bilden ein ganz besonderes Kapitel im Buch der Computerspiele. Indiziert und angefeindet von den einen, heiß und innig geliebt von den anderen, haben sie sich in den letzten Jahren stetig weiterentwickelt und sind den ersten grobpixeligen Gehversuchen schon lang entwachsen. Anspruchsvolle Hintergrundgeschichten, realistische Grafik und eine ambivalente Umgebung, in der es neben Feinden auch zahlreiche Freunde und zu lösende Rätsel gibt, sind bei den Top-Produkten inzwischen üblich und unterhalten die gigantische Fangemeinde nach wie vor prächtig. In die gleiche Kerbe möchte »Requiem« schlagen, ein Shooter-Experiment, welches sich sogar an biblische Motive wagt.

Auch Engel fangen klein an

Sie verkörpern den Erzengel Malachi, einen Lieblingsdiener des himmlischen Vaters. Eine Legion rebellierender Engel, die »Gefallenen«, ist in das 21. Jahrhundert eingedrungen und versucht dort mit allen Mitteln, die Menschheit zu vernichten. Leider besitzt Malachi nach dem vielen Frohlocken der vergangenen Jahrhunderte nur wenig Kampferfahrung und muß sich deshalb anfangs äußerst vorsichtig an die Gefallenen heranwagen. Außerdem sind diese über eine Vielzahl von dunklen und staubigen Städten verstreut und wollen erst mühsam gefunden werden.
Ihr vordringlichstes Ziel ist es aber, Ihre göttlichen Kräfte zu entfalten. Neben profanen Mitteln wie »Die Hand des Schöpfers« (Feinde explodieren) oder »Halo« (Schild) besitzen Sie noch einige Spezialkräfte. »In Salz verwandeln« vertritt klassische Engelspower, und durch eine Übernahmefunktion können Sie in andere Lebewesen schlüpfen. Sie sehen dann die Umgebung mit den Augen der jeweiligen Kreatur und können auch ihre besonderen Fähigkeiten nutzen.


Die Gefallenen verfügen über eine Unzahl an grotesken Dienern.


Darf ich mich vorstellen? Ich heiße Malachi, Erzengel Malachi. In dieser Bar kann ich ein wenig von den Strapazen ausspannen, die mein Leben so mit sich bringt.

Sieht düster aus

Wie es sich für Aufenthaltsorte von gefallenen Engel gehört, sind die meisten Plätze, die Sie aufsuchen werden, in denkbar dunkelste Farben getaucht. Durch High-Tech-Städte, Bruthöhlen für Dämonenabschaum und andere garstige Orte führt Sie Ihr Weg. Aber nicht überall treffen Sie auf Feinde. Gerade die Städte sind gut bevölkert, in Bars können Sie Entspannung oder Gesprächspartner finden.
Zahlreiche Rätsel erfordern Interaktion mit den Menschen, Aufgabenstellungen wie »Finde den Schlüssel« sollen bei weitem übertroffen werden. Sie müssen sich mit anderen Personen zu einer vereinbarten Zeit treffen oder von einer speziellen Kreatur Besitz ergreifen, da nur mit ihr ein besonderes Hindernis überwunden werden kann.
Außerdem legen die Grafiker viel Wert auf detaillierte Animationen von Freund wie auch Feind. Gegner werden vor Ihnen weglaufen, um Gnade flehen oder Verstärkung rufen. Starke Treffer werfen Sie um und bringen Sie zum kriechen, siegessichere Feinde verspotten Sie eventuell.
Trotz oder gerade wegen des apokalyptischen Szenarios erwartet den ambitionierten Shooter-Fan ein interessantes Projekt. Die Wartezeit könnte sich dieser ja durch ein kleines Bibelstudium verkürzen, wer weiß, wozu das nützlich ist. **(uh)**

REQUIEM – FACTS

- **Hersteller:** 3DO/Ubi Soft
- **Genre:** Action
- **Termin:** Januar '99
- **Besonderheiten:** 3D-Shooter mit biblisch verbrämter, komplexer Hintergrundgeschichte; ungewöhnlich viele Rätsel und interaktive Elemente.

Preview: Sin

... denn ich habe gesündigt

Wenn die Menschheit eh schon mit sieben Todsünden leben muß, kommt es auf eine mehr oder weniger auch nicht mehr an. Das sagen sich zumindest die Entwickler von Ritual, die in diesen Tagen einen höllisch guten 3D-Shooter vorlegen wollen.

Da sieht man, wohin restriktive Drogenpolitik führt: In der Zukunftswelt von »Sin« überfluten Unmengen des Präparats U-4 die Stadt Freeport, weil eine staatliche Verteilung nicht stattfindet, steigt die Verbrechensrate drastisch, auf den Straßen der Metropole tummeln sich immer mehr widerliche Mutanten und solche, die es noch werden wollen. Was daran besonders ist, mag sich nun mancher fragen, so sieht es in Frankfurt (am Main) schließlich seit Jahren aus. Tja, dort gibt es jedoch keine »Sin-Tek-Industries«, die derart subversive Tendenzen auch noch tatkräftig fördert. Damit aber nicht genug. Die hochintelligente und abgrundtief böse Vorsitzende dieses Konglomerats apokalyptischer Ambitionen namens Elexis hat den Plan gefaßt, die komplette Stadt mit Killerviren zu überfluten. Vorsorglich will sie sowohl das lokale Trinkwasserreservoir verseuchen als auch über den Köpfen der Freeporter biologische Bomben herabregnen lassen. Dem versuchen natürlich die örtlichen Sicherheitskräfte einen Riegel vorzuschieben. Allerdings ist das in Anbetracht der Macht des Konzerns einfacher gesagt als getan. So ruhen alle Hoffnungen auf einem Mann: John R. Blade, der Waffenspezialist des privaten Werkschutzes Hardcops. Er schlittert in die ganze Geschichte hinein, als er bei den Gegenmaßnahmen zu einem Banküberfall Hinweise auf Sin-Tek-Einmischung entdeckt und seine Neugier natürlich nicht bremsen kann. Zur Seite steht ihm sein Kollege JC, seines Zeichens Computerfreak und eine echte Koryphäe, wenn es um Hackereien im NET geht.



Mit einem lustigen Rumpeln verabschiedet sich der erste Freak in die ewigen Jagdgründe.





Durch das Erscheinen von Half-Life sind die Ansprüche an Sin erheblich gestiegen.

Von Sünden und Beben

Zur Umsetzung dieser futuristischen Geschichte bedient sich Activision/Ritual einer aktuellen Entwicklungs-Engine von id Software. Diese wird ähnlich wie bei den großen Konkurrenztiteln (etwa »Half-Life«, Test in der vorliegenden Ausgabe auf Seite 126) kräftig aufgebohrt beziehungsweise verfeinert. Konkret schlägt sich dies in 16-Bit-Farbtiefe (sowohl für die Hardware- als auch für die Softwareversion) und »Masked Textures« nieder. Aus letzteren bestehen etwa Stacheldrahtzäune oder Gitter. So kann tatsächlich durch deren Öffnungen geschossen werden, ohne daß dafür ein kompliziertes Objekt aus entsprechend vielen Brushes konstruiert werden müßte. Dies bedeutet neben realistischerer Umgebung auch eine Entlastung für den Prozessor. Außerdem sollen die Transparenzeffekte in bis jetzt unerreichte Qualitätsregionen vorangetrieben werden.

Ganz ähnlich wie bei Half-Life bestehen auch bei Sin die Gegner nicht mehr aus einzelnen Blöcken, son-



Die Zeit geschriebener Zwischenabschnitte ist endgültig vorbei. Sin erzählt seine Geschichte in bewegten Bildern.





Auf diesen Bildern sehen Sie Sin in voller Deathmatch-Action.



dern aus einem Skelett-Modell. Das hat neben weicheren Animationen den Vorteil, daß für jeden einzelnen »Knochen« Skripte geschrieben werden können. Dadurch ist es rein theoretisch möglich, bei einem Treffer in den Arm selbigen zu knicken oder einfach nur exakt an der Trefferstelle Flüssigkeiten zum Vorschein kommen zu lassen. Weiterhin ermöglicht diese Vorgehensweise eine Vielzahl von Bewegungsabläufen für jeden Charakter, sei er ein Gegner oder ein neutraler Passant.

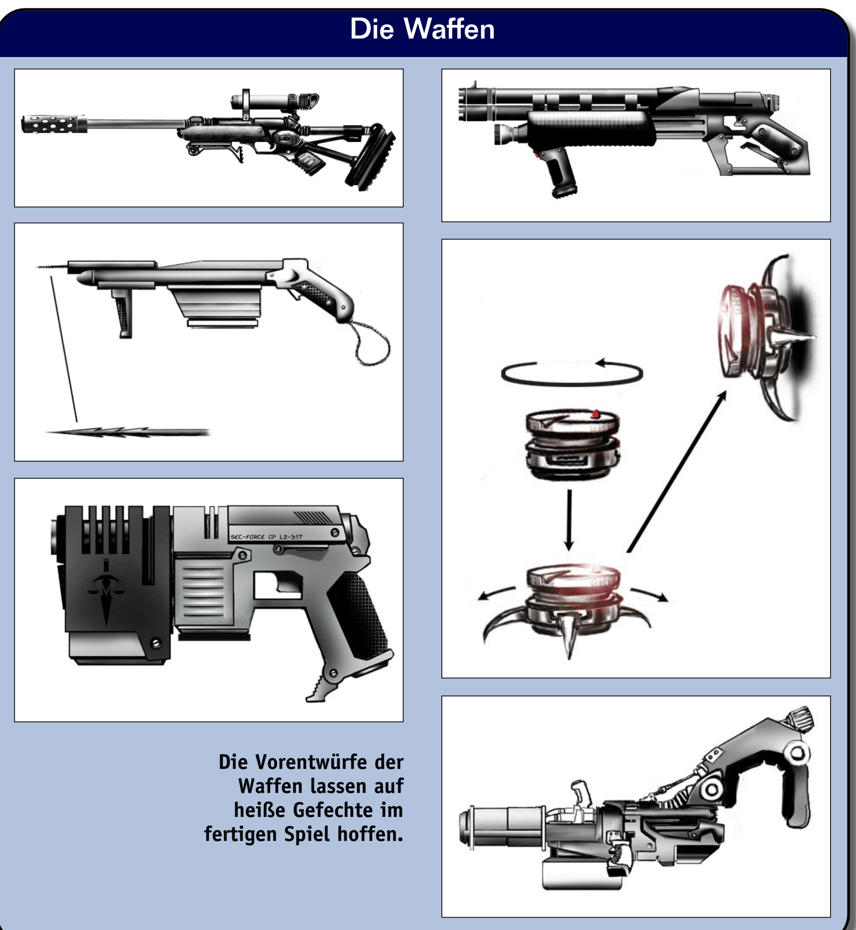
Von Reaktionen und Reaktionären

Nach Aussagen der Homepage Activisions bietet Sin »reaktionäre« KI. Ob es sich hierbei um einen Übersetzungsfehler der deutschen Pressestelle oder einen Kniefall vor der überragenden Intelligenz der konkurrierenden Half-Life-Monster handelt, sei bis auf weiteres dahingestellt. So oder so verfügen die Schergen der Antagonistin Elexis voraussichtlich über folgende Eigenschaften: Sie sollen, anders als die Brüder der Konkurrenz, über echte Kommunikationsmöglichkeiten verfügen. Deshalb drücken sie nicht einfach à la »Klingon Honor Guard« einen Schalter, der fest programmierte Gehilfen auf den Plan ruft. Vielmehr stimmen sie ihre Attacken per Funk ab. Das heißt, treffen Sie einen Gegner, der mit einem verdächtigen Kommunikationsgerät hantiert, sollten Sie ihn schleunigst ausschalten, bevor er sämtliche Kollegen benachrichtigt. Außerdem beherrschen Elexis´ Männer die Kunst des Duckens und Schutzsuchens. Damit dürften sie es ihren Half-Life-Verwandten gleichtun, die in ihren Attacken überraschend menschliche Verhaltensweisen an den Tag legen. Darüber hinaus soll die Sin-Population aber auch clever genug sein, Sie mit Taschenlampen durch finstere Gebäude zu scheuchen. Wenn Sie nun aber meinen, mehr hätten Sie nicht zu befürchten, liegen Sie falsch. Auch an den herumliegenden Waffen und Erste-Hilfe-Kästen halten sich »einfache« Computermannen schadlos. Das Ausrüstungsmonopol menschlicher Spieler ist damit endgültig der Annäherung an die Realität zum Opfer gefallen.

Von Gift und der Atmosphäre

Auch die offizielle Ankündigung, daß Sin entwickelt wurde, um »Sie zu fesseln, bis Ihnen der Atem stehenbleibt«, ist keinesfalls eine Androhung der Tatbestandsverwirklichung des Paragraphen 212 StGB (Totschlag). Vielmehr wollen uns diese eloquenten Worte von der atmosphärischen Dichte Sins berichten. Letztere gründet unter anderem in der konse-

Die Waffen



Die Vorentwürfe der Waffen lassen auf heiße Gefechte im fertigen Spiel hoffen.





Auf die Snipergun, welche beim Konkurrenten Unreal schon länger gute Dienste leistet, werden Sie auch in Sin nicht verzichten müssen.

quenten Ausnutzung der Levelcode-unabhängigen Skript-Programmierung, mit der Details beliebig ins Spiel eingestreut werden können. Vorgefertigte Sequenzen, etwa ein Kampf zwischen lokalen Sicherheitskräften in Fahrzeugen und verschanzten Terroristen, sorgen für einen erhöhten Grad an Realismus. Letzterem dient auch die spezifische Levelabfolge. So ist nicht zu erwarten, daß Sin wie viele indizierte Genre-Vorgänger einfach beliebige Abschnitte zusammenwürfelt. Statt dessen soll bei der Reihenfolge eine innere Logik gewahrt werden. Dies impliziert auch, daß zwischen den Teilstücken beliebig hin- und hergewechselt werden darf und zur Rätsellösung sogar muß. So folgt etwa auf die Entdeckungen der ersten Mission, in der es primär um die Eliminierung von Bankräubern geht, ein Besuch bei Sin-Tek-Industries. Die Observationen dort wiederum münden in einer Entscheidung: Entweder Sie versuchen, Sin-Tek daran zu hindern, die für ihr Attentat benötigten Sprengsätze zu beschaffen, oder Sie schlagen sich andernorts in die Kanalisation, um dort die Vergiftungspläne Elexis zu vereiteln. Sie sehen also, daß das Spiel sich alle Mühe geben wird, nicht allzu linear daherzukommen. Ein Fehler, dem bekanntlich bis dato noch alle 3D-Shooter erlagen. Die Geschichte erzählen Zwischensequenzen, die in der Spielgrafik gehalten sind.

Von Waffen und noch mehr Waffen

An Waffen und Extra-Gegenständen steht (siehe Kasten auf Seite 71) eine stattliche Menge zu Ihrer freien Verfügung. Die DC4 Assault Rifle, eine in China gefertigte Schnellfeuerwaffe mit Schalldämpfer, welche in den USA verboten ist, bildet da nur den Anfang. Weiterhin hantiert Protagonist Blade mit einem 50mm-Maschinengewehr mit am Lauf montiertem Granatwerfer, einem Raketenwerfer oder den RT-17 Spidermines, welche an jeder beliebigen Oberfläche haften und mit Bewegungssensoren gezündet werden. Ferner darf natürlich das spätestens seit »Unreal« obligatorische Scharfschützengewehr in keiner gutsortierten Waffenkammer fehlen. Mit dem darauf befestigten Zielfernrohr können Sie an jeden Gegner heranzoomen, bis Sie das Weiße in seinen Augen sehen (und es dann in Rot verwandeln). Magnum und Schrotflinte gehören als Standardequipment ebenso zu Blades Handwerkszeug wie eine Harpune und einige geheimnisvolle Energiewaffen aus den Sin-Tek-Labors. Zusätzlich soll Ihr zukünftiges Bildschirm-Ego eine ganze Wagenladung an Spezialausrüstung mit durch die Level schleppen. Das »Eye in the sky« stellt beispielsweise einen kleinen fliegenden Robot-Gehilfen dar, der mit seiner winzigen Laserkanone Schalter betätigen, Truhen öffnen und Gegner ärgern kann. Die »Beam Tracking Device« zeigt Ihnen für kurze Zeit den Weg zum nächsten Gegner. »E.M.P. Emitter« nennt sich ein Störsender, der elektronische Geräte wie automatische Türme oder »Tracking Devices« blockiert. In Planung sind auch »Void Cube Traps«. Diese heimtückischen Fallen werden aktiviert in den Gängen zurückgelassen und zerstören Feinde mit einem gewaltigen Gravitationsfeld. Diese Schätze dürfen Sie aller Voraussicht nach auch gegen Ihre Freunde einsetzen, da ein Mehrspieler-Modus für 16 Spieler vorgesehen ist. **(vs)**



Gegner A hält die Stellung, während seine Kameraden fliehen: Ist tatsächlich soviel von Sins KI zu erwarten?

SIN – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** Dezember '98
- **Besonderheiten:** Hohe KI; skelettbasierte Modelle; nicht-linear; 16-Bit-Farbe.

Preview: Return to Krondor

Perlen, Puppen und Piraten

Das fantasievolle »Betrayal at Krondor« zählt zu den bislang erfolgreichsten Rollenspielen überhaupt, das Sequel »Betrayal in Antara« erwies sich als schlimme Schnarchtüte. Getreu dem Gesetz der Serie müßte das runderneuerte »Return to Krondor« wieder ein Spitzentitel werden.



Return to Krondor brilliert mit mehr als 2000 vorgerenderten Hintergründen, 150 3D-Protagonisten und prachtvollen Lichteffekten.

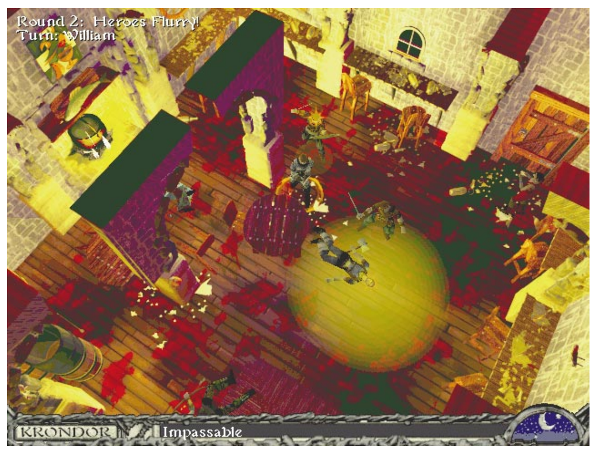
Handlungsort des mit zahlreichen Adventure-Einlagen garnierten Rollenspiels ist die von Raymond E. Feist ersonnene Fantasywelt Midkemia. Genau wie in den Romanen müssen sich die rund 150 Nichtspielercharaktere dieses Digital-Universums mit List, Schwert und Magie gegen sehr unterschiedliche Gefahren zur Wehr setzen, von der kleingeistigen höfischen Intrige bis hin zu Anschlägen religiöser Fanatiker. Das garantiert Raymond Feist höchstselbst. Der hat nämlich für »Return to Krondor« eine stimmige Hintergrundgeschichte beigesteuert, die zeitlich nach dem Roman »Dunkel über Sethanon« angesiedelt und in elf Kapitel unterteilt wurde.

Sie nehmen insgesamt fünf Charaktere in Obhut, wobei Ihre Arbeitsgemeinschaft je nach dem zu absolvierenden Kapitel aus maximal vier Nasen besteht. Immer mit von der Party ist Jimmy, die Hand, ein bekehrter Dieb und meisterlicher Degenfechter. Ihm zur Seite stehen eine keshianische Zauberin namens Jazhara, der aus den Romanen bekannte Schwertkämpfer William Condoin sowie die beiden Magier Solon und Kendaric. Inhaltlich geht es um eine Reliquie, die sogenannte Träne der Götter, die bereits im gerenderten Intro in den Fluten des Bittermeers versinkt. Leider interessieren sich auch eine Piratenbande sowie einige fanatische Sektenanhänger für das Artefakt, und dies wiederum macht ausführliche Exkursionen durch die Hafenstadt Krondor, deren unterirdische Kanäle sowie die umliegende Wildnis erforderlich. Zum großen Finale steht dann noch ein Besuch verfluchter Grabgrüfte an.

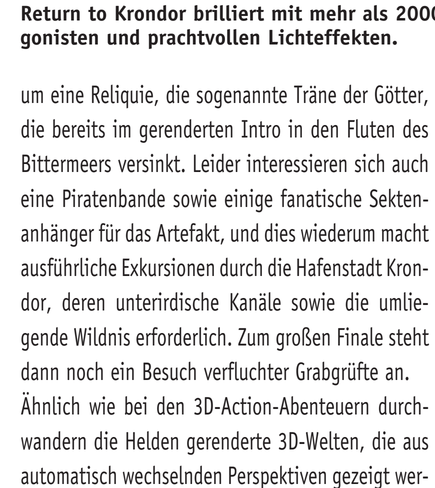
Ähnlich wie bei den 3D-Action-Abenteuern durchwandern die Helden gerenderte 3D-Welten, die aus automatisch wechselnden Perspektiven gezeigt werden. Dort treten Sie in Gesprächskontakt mit den Einwohnern, von denen Sie etliche Quests aufgehalst bekommen. Da die eine oder andere Aufgabe auch abgelehnt werden darf, ergibt sich eine Vielzahl von Handlungssträngen. Im Gegensatz zu den in Echtzeit ablaufenden Wanderungen sind sämtliche Kämpfe dem Rundenmodus verpflichtet.

Kein Rollenspiel ohne magisches System: Diesmal stehen 60 Zaubersprüche zur Verfügung, magische Tränke werden aufgefunden, eingekauft oder unter Zuhilfenahme eines alchemistischen Apparillos zurechtgemixt. Nach dem Kampf erleichtern Sie die gemeuchelten Feinde um Rüstungsteile, Waffen und Geld. Selbst wenn einer Ihrer Kämpfer zu Boden geht, ist dies noch kein Beinbruch, denn nach der siegreichen Rangelei steht er wieder da wie eine Eins. Natürlich gibt es auch gesteigerte Erfahrungswerte, die Sie beliebig auf die zwölf Charaktereigenschaften eines Recken aufteilen.

Sollten Sie übrigens das etwa 10 MByte große »Betrayal at Krondor« noch nicht kennen, so läßt sich dies ändern: Auf der Sierra-Website **http://download.sierra.com/perl/ftp/dl?id=104** steht es zum kostenlosen Download bereit. **(md)**



Nur während der rundenbasierten Gefechte ist die Kameraperspektive frei wählbar.


Die Farbe der Kreise zu Füßen der Kämpfer informiert über deren Gesundheitszustand.

RETURN TO KRONDOR – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Dezember '98
- **Besonderheiten:** Nachfolger von »Betrayal at Krondor«; 3D-Welt und rundenbasierte Kämpfe.

Bungie Software – Interview

Im Gespräch mit Raymond E. Feist

Kritiker prophezeien Raymond Feist, er werde einst im Fantasy-Himmel zur Rechten Tolkiens sitzen, diesen Ehrenplatz verdanke er seinen populären Midkemia-Romanen. Darüber sowie über seine Mitarbeit an »Return to Krondor« gab er uns bereitwillig Auskunft.

PC Player: *Aus deiner Feder stammt sowohl die Story von »Betrayal at Krondor« als auch die des Nachfolgers »Return to Krondor« (RTK). Warum hat es über vier Jahre bis zum Erscheinen von RTK gedauert – schließlich war der erste Teil sehr erfolgreich?*

Raymond Feist: Mit meinen 53 Jahren muß ich halt meinen Energiehaushalt im Auge behalten, zudem bin ich in erster Linie Romanautor. Außerdem hast du gerade »Betrayal in Antara« glatt unterschlagen.

PC Player: *Antara erwies sich aber als ziemlicher Flop, und von deiner Midkemia-Welt war dort auch kaum die Rede.*

Ray: Richtig, das Antara-Skript stammte nicht von mir, und Antara war auch nur wenig mehr als ein Betrayal-Aufguß – trotzdem hat es mir ganz gut gefallen. Die lange Wartezeit auf RTK hatte zweierlei Gründe. Zum einen wurde das Basiskonzept viele Male umgeworfen, um es der neuesten technologischen Entwicklung anzupassen. Vor allem aber hat der Aufkauf der vormals bei 7th Level beheimateten RTK-Lizenz durch Sierra Zeit gekostet.

PC Player: *In welcher Weise warst du nun genau an RTK beteiligt?*

Ray: Dankenswerterweise wollten die Entwickler zu praktisch jedem Spielelement meine Ansicht hören. Die gesamte Story stammt sowieso von mir. Ich wurde aber auch über das Aussehen der wichtigsten Charaktere, Häuser und Städte genauestens befragt, so daß ich sagen kann: RTK zeigt die Midkemia-Welt so, wie ich sie mir schon immer vorgestellt habe.

PC Player: *RTK scheint zumindest optisch eher einem Action-Adventure als einem Rollenspiel zu ähneln.*

Ray: Was heißt schon Rollenspiel. »Diablo« ist für mich beispielsweise kein Rollenspiel, sondern eher ein Action-Shooter für reaktionsschwache Grufties wie mich. Auch greift der Begriff Rollenspiel für RTK einfach etwas zu kurz, ich würde eher von einer »Fantasy Experience« sprechen.

PC Player: *Was, bitte schön, darf man sich denn darunter vorstellen?*

Ray: Darunter verstehe ich vor allem die adäquate Einbindung erzählerischer Elemente in das Geschehen. Viele der sogenannten Rollenspiele heutzutage bieten doch kaum mehr als eine Anhäufung von Gefechten, während der erzählerische Hintergrund nur ein dürres Alibi-Feigenblatt ist. Als zweite besorgniserregende Entwicklung bleibt festzuhalten, daß es irgendwann Spiele geben wird, die man mit einem Videorekorder betreiben kann. Ganz im Gegensatz dazu wird es bei RTK weder langatmige Gespräche noch längere inaktive Phasen geben.

PC Player: *Hast du eigentlich bei deiner Vielschreiberei ab und an mal Zeit für ein Computer-Spielchen?*

Ray: Ehrlich gesagt recht wenig, denn fast jedes freie Minütchen investiere ich in meine Kinder. Davon aber mal abgesehen basieren ja meine Midkemia-Bücher auf einem Papier-und-Bleistift-Rollenspiel, das ich bereits 1974 entwickelt habe. Damit ist Midkemia vielleicht eine der wenigen Fantasy-Welten, die gewissermaßen über eine realen geschichtlichen Hintergrund verfügen. (lacht)

Raymond Feist ist mit seiner Midkemia-Saga einer der erfolgreichsten Fantasy-Autoren überhaupt. Von ihm stammt auch das inhaltliche Konzept von Return to Krondor.

PC Player: *Warum spielt RTK zeitlich gesehen nach dem älteren Roman »Dunkel über Sethanon«, statt an deine aktuelleren Schlangenkrieg-Bücher anzuknüpfen?*

Ray: Es gibt schon einige Querverweise auf die Schlangenkriege. So treten die Schlangen bei RTK öfter mal als sehr unangenehme Gegner auf. Vor allem aber schließt RTK eine inhaltliche Lücke, die seit den Spaltkriegen in den ersten Midkemia-Büchern klafft. Aus diesem Grund werde ich die Story von RTK auch noch in Romanform herausbringen.

PC Player: *Was ist eigentlich – abgesehen von der Präsentation – der Hauptunterschied zwischen RTK und Betrayal at Krondor?*

> Viele Rollenspiele bieten unzählige Gefechte, aber dafür eine sehr dünne Geschichte.

Ray: Einer der Nachteile von Betrayal war, daß dort vornehmlich menschliche Gegner in Erscheinung traten. Bei RTK dagegen spielen dämonische oder tierische Feinde wie etwa Kraken, Skelette oder Orks eine sehr viel größere Rolle.

PC Player: *Zu guter Letzt eine kleine Rüge: In deinen neuen Werken komme ich manchmal mit den Personennamen durcheinander, denn die Nachkommen vieler Hauptcharaktere tragen die gleichen Namen wie die Freunde ihrer Väter aus den vorhergegangenen Romanen.*

Ray: Ja, diese Beschwerden höre ich häufig. Dennoch werde ich es auch bei meiner derzeit in Arbeit befindlichen 15. Midkemia-Novelle so halten. Damit erreiche ich einfach eine höhere Realitätsnähe. Schließlich wurden und werden viele Söhne nach ihren Großvätern oder deren Freunden benannt und meine Romane sind eben keine Fast-Food-Happen für Zwischendurch, sondern anspruchsvolle Geschichten aus einem in sich schlüssigen Parallel-Universum. **(md)**

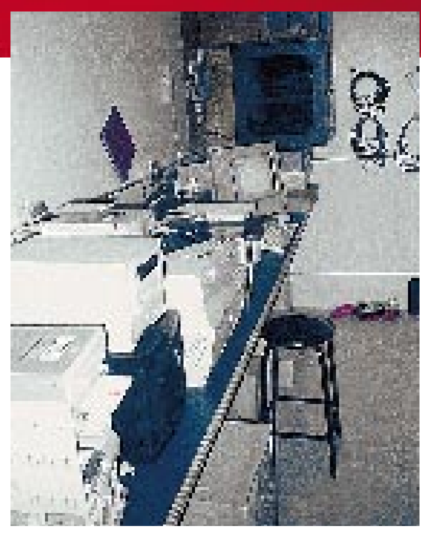


Die in Deutschland bei Goldmann erschienene Midkemia-Saga wurde bislang in 13 Sprachen übersetzt und weltweit mehr als zwölf Millionen Mal verkauft.

Zu Besuch bei Bungie Software

Der Mythos lebt





Im Firmengebäude von Bungie Software findet auch der hauseigene Bungie.net-Server seinen Platz.

Wer in Erdkunde aufgepaßt hat, weiß, daß Chicago über einem Sumpf erbaut wurde. Wer bei der Präsentation von »Myth 2« dabei war, ahnt, daß der neueste Streich von Bungie Software kaum in selbigem versinken wird.

Beobachtet man Touristen bei ihrem Marsch durch die »Windy City«, so scheinen sich diese nur für den Sears Tower oder die Chicago Bulls zu interessieren. Unsereiner wird da von ganz anderen Sehenswürdigkeiten angezogen: zum Beispiel von dem kleinen Bürokomplex, in dem Bungie Software der andächtig blickenden Journalistenschar einen ersten Blick auf die wunderschöne Grafik von »Myth 2: Soulblighter« gewährte.



Mark Bernell ist für das Zeichnen der Karten verantwortlich. Pro Level streichen in etwa vier Arbeitstage ins Land.

Frisch aus dem Grab

Als 1997 »Myth: Kreuzzug ins Ungewisse« in die Läden kam, begeisterte es viele Spieler durch die feine Grafik und das ausgefeilte Konzept. In dem komplett in 3D gehaltenen Echtzeit-Strategiespiel durchwanderte man die umfangreichen Level eines Fantasy-Szenarios und besiegte dunkle Monsterhorden. Daß letztere sich nicht mit einem kleinen Landstrich zufriedengeben wollten, sondern nach der absoluten Weltherrschaft trachteten, war naheliegend. Obwohl sie am Ende besiegt wurden, stehen sie nun unter neuer Herrschaft in Myth 2 wieder auf.



Die Landschaft von Myth 2 wird durch gigantische 3D-Objekte bereichert.

Neben der leicht veränderten Story erwartet den Spieler auch sonst allerhand Neues. Trotzdem diente den Programmierern der Vorgänger natürlich als Grundlage. Beispielsweise sehen Sie Ihre Truppen wie im ersten Teil aus einer isometrischen Perspektive, die sich völlig stufenlos drehen und zoomen läßt. Aber bereits der erste Level zeigt auch die grafischen Neuerungen: Hügeliges Gelände, große 3D-Objekte und abwechslungsreiches Terrain schüren die Neugier. Die Landschaft sieht nun wesentlich hübscher aus, und kleine Tiere wie Hühner oder Vögel verleihen der sonst so »toten« Umwelt ein gewisses Maß an Leben. Doch nicht nur Täler und Gebirge säumen Myth 2, auch Schlösser und Höhlen, die vom Spieler betreten werden können beziehungsweise müssen. Ein Auftrag besteht etwa darin, daß Sie eine Burg stürmen, indem Sie einen unsichtbaren Zwerg durch die Hintertür schicken und die Zugbrücke demolieren. Nun marschiert Ihre Hauptstreitmacht in den Innenhof ein und von dort aus in das Gebäude selbst. Enge, winklige Gänge und große Säle fordern das taktische Geschick ungleich mehr heraus als die altbekannten Außenwelten. Laut dem leitenden Programmierer Jason Regier (siehe Interview

Bungies Spieleschrank

Spiel:	Erschienen:	System:
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	1997	Win95/MacOS
Marathon Trilogy Box Set	1997	MacOS
Abuse	1996	MacOS
Marathon Infinity	1996	MacOS
Marathon 2: Durandal	1995	Win95/MacOS
Marathon	1994	MacOS
Pathways Into Darkness	1993	MacOS
Minotaur: The Labyrinths of Crete	1992	MacOS

Vom Strich zum Pixel

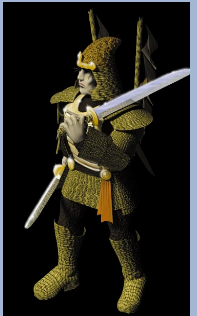
Wie bei fast allen Spielen durchwandern auch die Charaktere von Myth 2 einen fest vorgegebenen Pfad in der Entwicklung:



Zunächst werden Bleistiftzeichnungen angelegt ...



... dann macht sich ein ambitionierter Grafiker an das Gitternetzmodell ...



... schließlich wird der Figur noch ein Texturen-Mäntelchen umgehängt.

Bungie Software – Historie

Die Geschichte von Bungie Software unterscheidet sich nicht nennenswert von der vieler anderer Spieleschmieden: Ein talentierter junger Mann namens Alexander Seropian schloß das College ab und besann sich statt einer anständigen Arbeit auf das Programmieren von 3D-Shootern für den Apple Macintosh. Im Mai 1991 gründete er Bungie Software und publizierte seine Panzersimulation »Operation Desert Storm«. Kurz darauf verbündete er sich mit Jason Jones, um »Minotaur: The Labyrinths of Crete« 1992 zu präsentieren. Das Spiel »Pathways«, welches 1993 der Presse gezeigt wurde, brachte Bungie Software ein eigenes Büro und ein paar Mitarbeiter ein. Der richtige Durchbruch gelang der noch kleinen Firma aber erst im Dezember 1994 mit der preisgekrönten Macintosh-Version von »Marathon«. Nur ein Jahr später erschien der – auch für Windows 95 programmierte – Nachfolger Marathon 2. Selbst weitere spielerische Ergüsse wie »Marathon Infinity«, »Abuse« und »Weekend Warrior« heimsten weltweit Lorbeeren ein. 1997 gelang Bungie Software mit »Myth: Kreuzzug ins Ungewisse« der endgültige Durchbruch im PC Markt. Seitdem sitzen die fleißigen Programmierer an ihrem neuesten Projekt: Myth 2: Soulblighter, welches vermutlich noch diese Weihnachten in den Händlerregalen liegen wird.

auf Seite 80) werden diese Indoor-Level eine wichtige Rolle in Myth 2 spielen.

Intelligenzbestien in Uniform

Zum Glück spendierte Bungie Software den Truppen eine vereinfachte Steuerung, so daß Sie über ein Menü am unteren Bildschirmrand und einen kurzen Mausklick die Formation ändern können. Besonders hervorstechend ist auch die wesentlich unkompliziertere Handhabung der Kämpen. Klicken Sie auf einen Krieger und halten die Maustaste gedrückt, erscheint ein Pfeil, der dessen aktuelle Ausrichtung angibt. Ein kleiner Schwenk genügt, und schon blickt Ihr Recke den gegnerischen Massen ins Auge. Durch die Cursortasten drehen und wenden Sie Ihre Armee nach Belieben, und da die Truppen ihre Formation auch nach einem Kampf beibehalten, steht dem Sturm auf den Schlafsaal des Königs nichts mehr im Wege. Vorbei sind die Zeiten, als Sie in Myth 1 Ihre Mannen ständig auf der Karte suchen mußten, da diese eigenmächtig einen Gegner angegriffen hatten. Die Krieger befolgen Ihre Befehle jetzt aufs Wort – aufgrund der verbesserten Künstlichen Intelligenz. Dieser ist es auch zu verdanken, daß Zwerge die eigenen Reihen nun nicht mehr mit einem gezielten Granatenwurf ausschalten.



Ob eisiges Terrain oder Gebirgswelt – durch die extremen Höhenunterschiede wird das Spiel noch viel interessanter.

Angst und Abscheu

Der vielleicht bedeutsamste mythologische Fortschritt ist der dem Sequel beigepackte Editor. Genauer gesagt sind es sogar zwei Programme, mit denen Sie das Spiel nach Lust und Laune verändern. Während der Editor »Fear« (Angst) für die Veränderung von Einheiten zuständig ist, kümmert sich »Loathing« (Abscheu) um das Basteln von Karten. Beide haben eines gemeinsam: Sie lassen dem Spieler absolute Freiheit. So können Sie die Waffen Ihrer Einheiten ebenso wie deren Aussehen völlig verändern. Ein Bogenschütze wird in ein mit Feuerkugeln schießendes Huhn verwandelt, und der Zwerg bekommt ein paar Zaubersprüche mit auf den Weg. Mit dem Karten-Editor schrauben Sie Ihre eigenen Level nach Gutdünken zusammen. Wälder und Dörfer sind im Nu gesetzt, sie können danach gruppiert und verschoben werden. Hügel und Täler sind ebenfalls kein Problem und schnell generiert.



Im Gegensatz zum ersten Teil breiten sich die Feuersbrünste realistisch aus. Somit kann der Vormarsch einer Armee sichtlich behindert werden.

Bungie.net, Teil zwei

Zum Start von Myth 2 wird Bungie Software auch ein neues Bungie.net ins Internet stellen. Ähnlich wie das erste (oder das Battle.net von Blizzard) dient diese Seite dem Spielen über das Internet. Durch den Chat-Raum, die Highscore-Listen und eine Suchmaschine verfeinert Bungie das alte Konzept. Neben anderen kleineren Änderungen der wohl wichtigste Unterschied: Deutsche Spieler werden auch mit den Vertretern anderer Nationen kämpfen können. Bei Myth 1 ging dies nicht, da Bungie eine spezielle, entschärfte Version für Deutschland programmierte, welche nicht mit der »Orginal-Version« kompatibel war. Myth 2 soll diesen Bug auf alle Fälle beheben. **(ps)**

MYTH 2: SOULBLIGHTER – FACTS

- **Hersteller:** Bungie Software
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal '98
- **Besonderheiten:** Tolle Grafik mit gigantischen 3D-Gebäuden; realistische Geräuschkulisse durch 3D-Sound; sehr abwechslungsreiche Missionen.

Bungie Software – Interview

Im Gespräch mit Jason Regier

PC Player: *Könntest du uns zuerst erklären, wer du bist und was deine Aufgabe bei Myth 2 ist?*

Jason Regier: Ich heiße Jason Regier, bin bereits seit drei Jahren bei Bungie Software und habe dort an den Spielen »Marathon Infinity«, »Super Marathon« (beide für den Macintosh) und »Myth: Kreuzzug ins Ungewisse« mitgewirkt. Im Moment bin ich leitender Programmierer bei »Myth 2: Soulblighter« und dort für den Game-Code verantwortlich.

PC Player: *Es gab einige Spieler, die die Tastaturkommandos des Vorgängers recht kompliziert fanden. Werdet ihr deshalb die Steuerung bei Myth 2 grundlegend ändern?*

Jason: Das Gameplay unterscheidet sich nicht grundlegend von Myth 1, aber wir haben es doch deutlich verbessert. Ein neues Interface ermöglicht einen flotteren Spielfluß, da Formation und Richtung der Truppen durch einen einfachen Mausklick geändert werden können. Hinzu kommt, daß die Krieger nach einem Kampf ihre alte Anordnung wieder einnehmen. Neu ist ebenfalls, daß die Spielgeschwindigkeit stufenweise veränderbar ist: Von Zeitlupe bis zu 16facher Beschleunigung können die Spieler Myth 2 ihrer Taktik anpassen.

> „Indoor-Level sind ein wichtiger Punkt in Myth 2."

PC Player: *Myth 1 war in einer frühen Version speziell auf den Internet-betrieb ausgelegt, das endgültige Spiel orientierte sich aber eher am Solospieler. Wo wird Myth 2 seine Stärken ausspielen?*

Jason: Als wir damals mit der Programmierung begannen, entwickelten wir zuerst die Mehrspieler-Option. Im zweiten Jahr kümmerten wir uns dann um die Singleplayer-Funktionen. Ich denke, daß Myth 1 stark in beiden Bereichen ist. Bei Myth 2 möchten wir den Einzelspieler-Modus stärker ausbauen, ihn besser und spielbarer machen. Das ist auch der Grund, warum wir die Editoren mit dem Spiel ausliefern, um es flexibler und variabler zu machen. Trotzdem möchten wir die Internet-Präsenz, die wir mit Myth 1 erreicht haben, weiter beibehalten.



Jason Regier ist leitender Programierer von Myth 2 und für den Game-Code verantwortlich.

PC Player: *Zeitgleich oder später als Myth 2 werden auch einige Konkurrenzprodukte erscheinen, die ebenfalls in einer 3D-Umgebung angesiedelt sind wie zum Beispiel »Dark Reign 2«, »Taisho« oder »Warzone«. Besteht nicht die Gefahr, daß Myth 2 angesichts solch hochkarätiger Konkurrenz etwas untergeht?*

Jason: Moment mal, schließlich waren wir mit Myth 1 die ersten, die sich ernsthaft mit der Verschmelzung von 3D-beschleunigter Grafik und Echtzeit-Strategie beschäftigten. Daher denke ich, daß die einzige Firma, die wir besiegen müssen, wir selbst sind. Verstecken brauchen wir uns jedenfalls vor Niemandem, zumal es unser erklärtes Ziel ist, daß Myth doppelt so gut wird wie sein Vorgänger.

PC Player: *Es gingen zeitweise Gerüchte herum, daß ihr neben normalen Außenwelten auch Level innerhalb von Gebäuden programmiert.*

Jason: Ja, das kann ich bestätigen. Der Spieler wird jedoch nur in spezielle Gebäude gelangen wie Schlösser, Dungeons oder Höhlen. Diese werden wichtige Schlüsselelemente von Myth 2 sein.

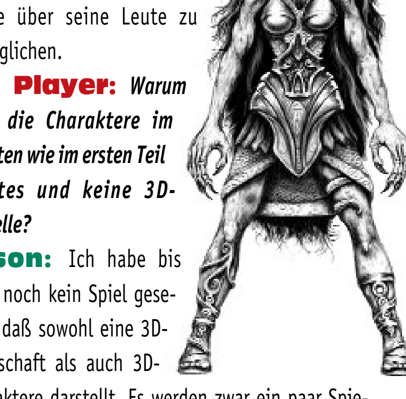
> „Die einzige Firma, die wir besiegen müssen, sind wir selbst."

PC Player: *Die Animation der Einheiten in Myth wirkte etwas hölzern, seht ihr das genauso?*

Jason: Ja, das ist uns auch aufgefallen. Aus diesem Grund spendierten wir allen Charakteren die doppelte Frame-Rate. Dadurch bewegen sich die Einheiten weitaus flüssiger und damit auch realistischer.

PC Player: *Das suizidartige Verhalten der Zwerge und deren Freund und Feind niedermähenden Bomben trieb vielen Spielern die Zornesröte ins Gesicht. Wie habt ihr dieses Problem gelöst?*

Jason: Wir gaben jeder Einheit eine wesentlich höhere Intelligenz. Die Zwerge im ersten Teil brachten sich um, wenn sie Sprengstoff gegen eine Wand warfen – das ist nun nicht mehr so. Die Bogenschützen verhalten sich ebenfalls loyaler und ermorden die eigenen Mannen nicht mehr. Ebenso haben wir das Pathfinding-System überarbeitet, um dem Spieler eine bessere Kontrolle über seine Leute zu ermöglichen.



PC Player: *Warum sind die Charaktere im zweiten wie im ersten Teil Sprites und keine 3D-Modelle?*

Jason: Ich habe bis jetzt noch kein Spiel gesehen, daß sowohl eine 3D-Landschaft als auch 3D-Charaktere darstellt. Es werden zwar ein paar Spiele in diesem Stil herauskommen, diese sind dann allerdings auf eine Hardwareunterstützung wie Voodoo 2 angewiesen. Aber solange es noch Spieler gibt, die keine 3D-Beschleunigerkarte besitzen, möchten wir, daß das Spiel auf allen Systemen einwandfrei und schnell läuft.

PC Player: *Was plant Bungie Software in der Zukunft?*

Jason: Im Moment sind drei Produkte in der Entwicklung: Neben Myth 2 basteln wir noch an einem 3D-Shooter, welcher allerdings auch andere Genre-Elemente in sich vereinen wird. Neuere Infos über dieses Produkt wird es allerdings erst auf der nächsten E3 (Mai '99) geben. (ps)

Preview: Warzone 2100

WACHABLÖSUNG

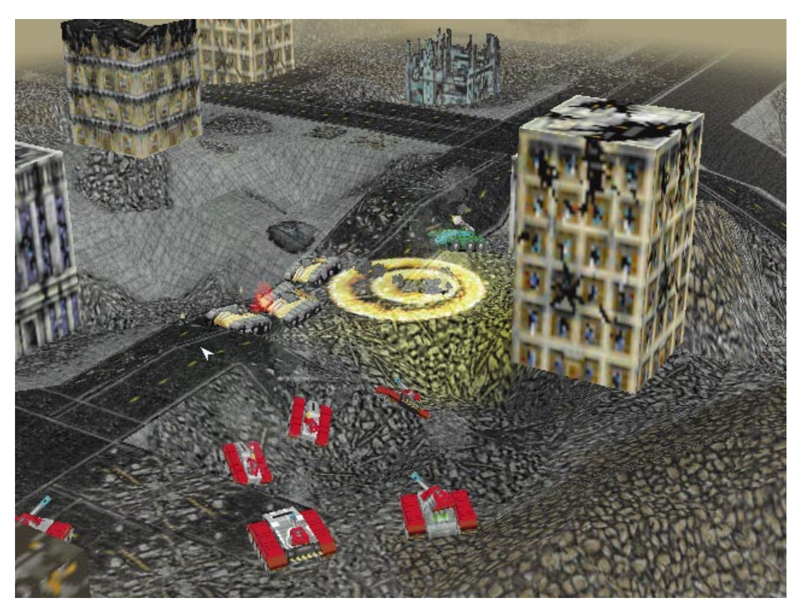
Sollten die Vorzeichen nicht trügen, dann verwandeln sich Strategiehämmer vom Kaliber »Starcraft« oder »Dune 2000« demnächst in Aspiranten für das Spielzeugmuseum. Denn mit »Warzone 2100« setzt sich eine neue Generation von Echtzeit-Strategiespielen in Marsch.



Die feindliche Basis wird dem Angriff nicht mehr lange standhalten. Die am unteren Bildrand prangende Übersichtskarte läßt sich ebenso wie der Steuerkranz bei Bedarf ausblenden. (3Dfx)

Die ganz große Boomphase dieser Spielegattung schien bis vor kurzem noch endgültig vorbei zu sein. Setzten doch die letzten großen Genre-Titel wie »Dune 2000«, »Dominion – Storm over Gift 3« oder »KKND 2« in puncto Präsentation, Steuerung und Spielverlauf auf altbewährte – wenn nicht sattsam bekannte – Tugenden. Technologische Neuentwicklungen wurden dagegen überall möglichst weiträumig umfahren. Ganz anders verhält es sich da mit »Warzone 2100«, dem Erstlingswerk der britischen Programmierschmiede Pumpkin Studios. Die meisten der dort in Lohn und Brot stehenden 18 Mitarbeiter waren zuvor am Design beinahe sämtlicher europäischer Microprose-Titel (»X-Com«, »Grand Prix 2«) beteiligt, an Warzone 2100 werkeln sie seit nunmehr fast zwei Jahren.

Die Kriegszone wartet im Unterschied zur praktisch gesamten Genre-Konkurrenz mit einem beliebig dreh- und zoombaren 3D-Gelände auf, das insbesondere mit 3D-Karten-Unterstützung zur Höchstform aufläuft. Kommt doch so das überaus hügelige Terrain am besten zur Geltung – ganz zu schweigen von den Lichteffekten: Diese entfalten vor allem inmitten der Schnee- und Regenschauer sowie während nächtlicher Attacken ihre volle Pracht. Gleichermaßen interessant wie innovativ ist der Ablauf der insgesamt drei Kampagnen, die sich jeweils einem bestimmten Landschaftstyp (Wüste, Ruinenstädte und Gebirge) verschrieben haben: Jeder der drei Feldzüge besteht letztlich nur aus einer einzigen gigantischen Karte. Nach einer erfolgreich bestandenen Mission wird einfach ein weiteres Teilstück des Geländes zugänglich gemacht, Ihre bis dato gebauten Basen, Einheiten und nicht zuletzt alle bislang erreichten technologischen Fortschritte bleiben Ihnen erhalten. Dies ist auch ganz sinnvoll, werden doch die Truppen mit zunehmender Kampferfahrung immer schlagkräftiger, zudem spielt die technologische Forschung bei Warzone 2100 eine Schlüsselrolle (siehe Extrakasten).



An ihrer Farbe sollt Ihr sie erkennen: Sie steht hier für die Zugehörigkeit einer Truppe zu einer Partei. (3Dfx)

Mehr Spiel für mehr Spieler

Für den Mehrspielerbetrieb hat sich Pumpkin neben einem runden Dutzend Zusatzkarten auch etwas ganz Besonderes einfallen lassen: den sogenannten Force Editor, dessen Grundidee von den legendären »Trading Cards«-Rollenspielkarten abgekupfert wurde. Zu



Erforschte Upgrades verbessern nicht nur die Schlagkraft Ihrer Einheiten, sondern auch die Leistungsfähigkeit Ihrer Gebäude, etwa was deren Produktionsgeschwindigkeit angeht. (3Dfx)

Wer forscht, gewinnt



Im Designmenü basteln Sie sich individuelle Einheiten zusammen. (3Dfx)

Besonderes Augenmerk legte Pumpkin auf die technologische Entwicklung. Um auf diesem Gebiet tätig zu werden, brauchen Sie zunächst mal ein Forschungslabor. Einzelne Erfindungen gammeln zumeist in Gestalt von Fässern in der Gegend herum – und dort vornehmlich in der Nähe feindlicher Basen. Aufgeklaubte Fässer landen automatisch in den Forschungswerkstätten, und nach wenigen Minuten sind Sie in der Lage, das entsprechende Gerät selber zu produzieren.

Sie tüfteln zum einen an allgemeinen Nützlichkeiten wie Gebäude-Upgrades, Panzersperren, eine effizientere Rohstoffverwendung oder Fabrikationsbeschleuniger. Zum zweiten aber werden Sie eine Vielzahl von Varianten der drei Komponenten entwickeln, aus denen jede Einheit besteht: Fahrwerk, Chassis und Kanone. Mit Hilfe dieser drei Elemente entwerfen Sie eigene Fahrzeug-Designs, um sie hernach in den Fabriken nachzubauen. Theoretisch können Sie auf diese Weise über 2000 unterschiedliche Einheitstypen produzieren. Apropos Produktion: Die klappt dank eines stets präsenten Baumenüs von jedem beliebigen Punkt der Karte aus, nicht mehr benötigte Truppen lassen sich ebenso wie unnütze Fehlkonstruktionen und sämtliche Gebäude in Ressourcen zurückverwandeln.



Bevor das vom Gegner erbeutete Maschinengewehr nachgebaut werden kann, muß es zunächst von der Forschungsabteilung untersucht werden. (3Dfx)



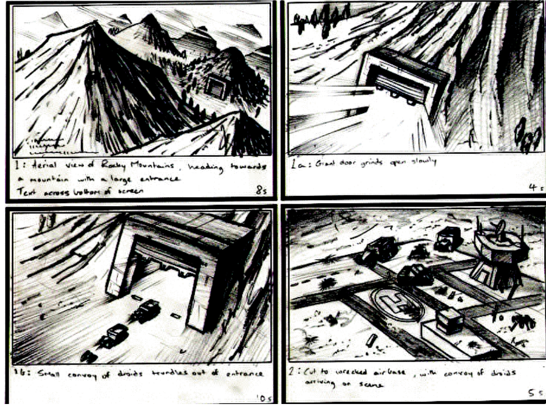
In den Fabriken werden beliebig viele Einheiten auch unterschiedlicher Gattung in Auftrag gegeben. Per Mausklick läßt sich von vornherein einstellen, wohin sich die Frischlinge zu begeben haben. (3Dfx)

Beginn erhält jeder Mitspieler ein gewisses Quantum an Energie, mit dem er sich eine eigene Armee zusammenkauft. Hierbei dürfen nicht nur die vorgefertigten, sondern sogar auch die in den Solo-Kampagnen erstellten, individuellen Einheitstypen erworben werden. Natürlich werden Sie dann bei Ihrer Truppenrekrutierung sowohl den vermuteten Einheiten-Mix wie auch die zu erwartende Strategie Ihrer Gegner berücksichtigen. Davon mal abgesehen sind die üblichen Multiplayer-Optionen mit an Bord: Die maximal acht menschlichen und/oder rechnergesteuerten Kontrahenten bilden feste oder aufkündbare Allianzen und teilen sich sowohl Ressourcen als auch erkundete Kartenabschnitte und Basisgebäude. Ein Mehrspielerbetrieb ist für direkt verbundene Rechner, das Netzwerk sowie via »mplayer« auch im Internet vorgesehen. Interessant bei letzterer Betriebsart ist der Umstand, daß ein Spiel auch dann weiterläuft, wenn der Host (also derjenige, welcher das Spiel eröffnet hat) aus dem Geschehen aussteigen sollte.

Baue und herrsche

Dem Genre-Standard treu geblieben sind dagegen der grundsätzliche Spielverlauf sowie die mit zahlreichen gerenderten Zwischensequenzen vorangetriebene Hintergrundgeschichte: Im Jahre 2100 kämpfen auf der von Kriegen verwüsteten Erde mehrere machtlüsterne Parteien um die Vorherrschaft. Als Vertreter der guten Seite stellen Sie eine Basis mit Gebäuden wie Fabriken, Verteidigungstürmen, Mauern und Energiestationen frei in die Landschaft und produzieren eine vielköpfige Armee aus Panzern, Cyborgs, Luftkissenbooten und Flugzeugen. Die werden mittels Maus sowie einer Handvoll Hotkeys als beliebig große, eingerahmte Truppe durch die Landschaft gescheucht, um gegnerische Truppen zu erspähen und aufzureiben. Das erweiterte Kommandomenü beherbergt solche Spezialbefehle wie »Kämpfe bis zu einem bestimmten Beschädigungsgrad« oder »Halte Deinen Posten«. Mächtige Kommandowägen stärken die Effizienz nahebei postierter Truppenteile, während Reparaturrobbis automatisch umherflitzen, um jede Beschädigung sofort zu flicken. Für die Einheiten-Produktion benötigen Sie Unmengen an Öl, das in reichlicher Form auf der Karte lagert und durch das einfache Setzen von Ölplattformen eingeheimst wird.

In den rund 40 Missionen geht es keineswegs immer nur darum, sämtliche Feinde plattzumachen. Vielmehr haben Sie oftmals die Wahl zwischen mehreren Einsätzen, oder kommen gar in den Genuß von Spezialaufträgen: Dabei beginnen Sie etwa auf der Hauptkarte und wählen einige Ihrer Elitetruppen aus, um diese in ein Luftschiff zu verfrachten. Von dort aus starten Sie Kommandounternehmen – und das auch noch unter Zeitdruck. **(md)**



Vier Designstudien über einen Konvoi, der aus einem Berg herausrollt und sich einem Flughafen nähert.

WARZONE 2100 – FACTS

- **Hersteller:** Pumpkin Studios
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Februar '99
- **Besonderheiten:** Beliebig zoom- und drehbare 3D-Welten; drei Kampagnen; individuell ausrüstbare Einheiten mit steigerungsfähigen Kampfeigenschaften; Multiplayer-Option für acht Mitspieler.

Preview: Gothic

Düstere Dungeons und gotisches Grauen

Das Ruhrgebiet wird noch zum Spiele-Nabel Deutschlands: Mit einem 3D-Rollenspiel will sich der Greenwood-Ableger Piranha Bytes aus Bochum einen guten Namen machen.

Deutsche Spieldesigner arbeiten nicht nur in Mülheim an der Ruhr; unweit vom Bochumer Stadtpark (auch der Rest der Stadt ist entgegen der landläufigen Vorstellung recht grün) bewohnt Piranha Bytes ein Erdgeschoß in einem ansonsten ruhigen Wohngebiet. Wir nahmen die Gelegenheit zu einem Firmenbesuch wahr und konnten als erstes deutsches Fachmagazin für PC-Spiele die Oberwelt des Rollenspiels bewundern.



Angriff eines Crawlers: Die sechsbeinigen, insektoiden Kreaturen sind gut animiert, die Lebensenergie wird oberhalb mittels eines roten Balkens dargestellt.

Knastbrüder

Aber zunächst zur Story: Im mittelalterlichen Szenario herrscht Krieg zwischen Menschen und Orks. Um im Ansturm der barbarischen Horden bestehen zu können, brauchen die Soldaten des Königs viele Waffen, die wiederum geschmiedet werden müssen. Dazu braucht man Erz, das in Minen von Strafgefangenen gefördert wird. Sie verkörpern einen der Unglücklichen, die straffällig geworden sind und deswegen ins Bergwerk geschickt wurden.


Hier zeigt sich die Gegner-KI: Da der große Troll auf der anderen Seite der Schlucht nicht zu Ihnen gelangen kann, wirft er einfach ein paar Gobbos herüber, die Sie dann angreifen.

Hier gibt es zwar keine Aufseher, aber dafür mächtigen Ersatz: Alles wird von einer magischen Sphäre umspannt, die nichts Lebendiges nach außen dringen läßt; das Erz gelangt dagegen problemlos von innen nach außen. Innerhalb des Schirms hat sich eine eigene Gesellschaftsordnung herauskristallisiert. Eine reiche Oberschicht herrscht über den Rest, der die Arbeit erledigen muß. Es gibt mehrere Gilden, die Sie im ersten Kapitel des sechs Teile umfassenden Spiels kennenlernen; erst nach Beenden dieser Episode müssen Sie festlegen, ob Sie ein Krieger, Psioniker, Magier oder etwas anderes sein wollen. Die soziale Interaktion der über 200 Nichtspielercharaktere geht dabei so weit, daß sich alle merken, was Sie getan haben und entsprechend reagieren. Haben Sie etwa einen Gildenführer getötet, kann es gut sein, daß eine der übrigen Organisationen Sie mit offenen Armen empfängt – oder auch nicht, je nach ihren Beziehungen zu Ihrem Opfer. Falls jemand eine Aufgabe für Sie hat, kann deren Erfüllung anderen Personen durchaus mißfallen, und diese machen Jagd auf Sie, sobald sie Ihre Nase sehen. Insgesamt stehen sich zwei Gruppen gegenüber: Dem einen Verein gefällt alles so, wie es ist, während der andere gern aus dem dunklen Verlies entkommen würde. Sie möchten zwar ebenfalls ausbrechen, wem allerdings nun Ihre Sympathien wirklich gelten, hängt von vielen weiteren Faktoren ab.

Technik in der Tiefe

Die Programmierer arbeiten momentan mit Hochdruck an der Oberwelt, von der wir erste Eindrücke sammeln konnten. Von Bergen umgeben stehen dort kleine Siedlungen, die Sie auf Ihrer Reise besuchen sollten, um etwa Informationen zu sammeln. Schon im ersten Stadium sehen diese Welten sehr gut aus,

auf Entfernungen von mehreren hundert Metern kann man noch Figuren erkennen. Technisch realisiert die Designertruppe, die aus Alex Brüggemann (Animationen und Design), Michael Hoge (Spieldesign und Art Director), Stefan Nyul (Geschäfts- und Projektleitung) sowie Tom Putzki (Marketing und Leveldesign) besteht, Lager mit über 10 000 Polygonen auf einmal. Mit einem besonderen Trick halten sie jedoch die Frame-Rate im schnellen Rahmen. Wie dies technisch genau vonstatten geht, soll indes vorläufig nicht verraten werden.

Leider wollte das Team auch noch keine Screenshots von den neu erstellten Umgebungen zur Veröffentlichung freigeben. Mit dem selbst entwickelten Level-Editor »Spacer« führte uns Michael vor, wie er Texturen so über Polygone legt, daß deren Kanten nicht sichtbar werden. Mit diesem Programm werden die Örtlichkeiten erstellt, Charaktere eingefügt und Lichtquellen gesetzt. Die eigentlichen Programmierer, die auch dieses Tool entwickelt haben, sitzen übrigens in Oldenburg.

Alle neuen Gegenstände und zusätzlichen Fertigkeiten sind direkt zu sehen. Haben Sie ein neues Schwert, tragen Sie es auch sichtbar am Gürtel, und genauso verhält es sich mit den Fähigkeiten. Erlernt Ihr Held beispielsweise den Schwertkampf, sind danach seine Animationen sichtlich geschmeidiger. Als Konsequenz daraus sind nicht nur Ihre eigenen Fertigkeiten mit Maus und Tastatur wichtig: »Wir machen schließlich ein Rollenspiel und kein Action-Adventure«, sagt Michael. »Bist du im Kämpfen gut, kommt es nicht darauf an, absolut pixelgenau zu treffen, um einen hohen Schaden zu verursachen.«

Die Höhlenbevölkerung

Kreaturen wie die Gobbos wollen Sie in die Falle locken, wenn sie nicht selbst gewinnen können. Eine witzige Strategie verfolgen Trolle, falls ihnen der Nahkampf unmöglich ist: Sind kleine Gobbos in der Nähe, heben die großen, behäbigen Geschöpfe sie kurzerhand auf und werfen damit nach Ihnen. Flugs wird Ihr Bildschirm-Alter-Ego von diesen attackiert.



Der Crawler stellt eine große Gefahr dar, selbst mit mehreren Charakteren kann er es aufnehmen.

Die Gobbos wiederum versuchen, Sie an Orte zu ködern, wo sich stärkere Gegner aufhalten. Rund 15 verschiedene Monstersorten laufen Ihnen über den Weg, wobei man einer besonders schick animierten sechsbeinigen Rieseninsektenart namens Crawler nicht im Dunkeln begegnen möchte. Zombies machen die Gewölbe ebenfalls unsicher. Allgegenwärtig sind die kleinen Fleischwanzen, die wie zu groß geratene Kellerasseln aussehen. Selbst diese Aasfresser haben ihr eigenes Verhalten und könnten aufgrund Ihrer Verhaltensweisen auf die Idee kommen, Ihnen zu folgen, da der eine oder andere Kampf auszufechten ist und sicherlich eine leckere Mahlzeit zurückläßt.

Handlungsfreiheit

Zur künstlichen Intelligenz hat Michael ein paar Kommentare bereit: »Ich finde es total dämlich, wenn nur bestimmte NPCs auf deine Aktionen reagieren. Wenn du in jemandes Haus einbrichst und etwas stiehlst, warum soll nur dessen Besitzer sich aufregen? Seine Nachbarn würden sicherlich auch etwas dagegen haben. Bei Gothic mußt du beispielsweise darauf warten, daß alle auf die Felder gehen, erst dann kannst du deinen Diebstahl begehen.« Von der Konzeption her sollen Sie nicht dadurch in eine bestimmte Richtung dirigiert werden, daß der Charakter einfach vor einer verschlossenen Tür steht. Sie können sie auch einschlagen – müssen sich aber dann mit den Monstern herumschlagen, die sich dahinter aufhalten. **(mash)**



Das Designteam von links nach rechts: Alex Brüggemann, Stefan Nyul, Michael Hoge und Tom Putzki.



Immer schön andere für sich kämpfen lassen: Der Psioniker übernimmt Mitbürger.

GOTHIC – FACTS

- ▶ Hersteller: Piranha Bytes
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 2. Quartal '98
- ▶ Besonderheiten: Charaktereigenschaften und Gegenstände sofort sichtbar; rund 200 Nichtspielercharaktere; herausragende Grafik.

Preview: Hothouse

Ein trickreiches Trio

Der Name Hothouse steht nicht etwa für eine Boulettenbraterei, vielmehr handelt es sich um ein neues englisches Entwicklungsstudio. Mit gleich drei Titeln, in denen es durch die Bank nicht eben friedlich zugeht, feiern die Newcomer in den nächsten Monaten ihren Einstand.

Die Historie von Hothouse erinnert in mehrerlei Hinsicht an die der Pumpkin Studios (»Warzone 2100«). Beide Firmen haben ihren Stammsitz in der Nähe von Bristol, ein Großteil beider Belegschaften war zuvor für Microprose tätig, und allesamt sind sie mittlerweile eng mit Eidos verbandelt.



Gangsters: Ein kleiner Feuerzauber steigert die Zahlungsmoral der Kundschaft.

Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Ebensoviel Gehirnschmalz wie Skrupellosigkeit benötigen Sie für die kriminelle Wirtschaftssimulation »Gangsters – Organisiertes Verbrechen«. Dort mimen Sie sowie bis zu drei computergesteuerte oder menschliche Gegenspieler die Oberhäupter konkurrierender Mafia-Organisationen. Schauplatz solch ehrenrühriger Aktionen von der Bestechung bis hin zum Attentat ist das isometrisch dargestellte Chicago der 20er Jahre. Die rund 1000 dort ansässigen Firmen, Privatgebäude und öffentlichen Bauten werden bei jedem Spielstart neu verteilt, und dies hat erheblichen Einfluß auf die angesagte Taktik. Denn Ihre Aufgabe ist es, einen möglichst großen Teil der Stadt durch angeheuerte Ganovengangs unter Ihre Kontrolle zu bringen und dabei so viel Kohle wie nur möglich zu scheffeln. Genau dies wollen korrupte Richter, schießwütige Ordnungshüter, Ihre Konkurrenten und andere linke Bazillen verhindern.

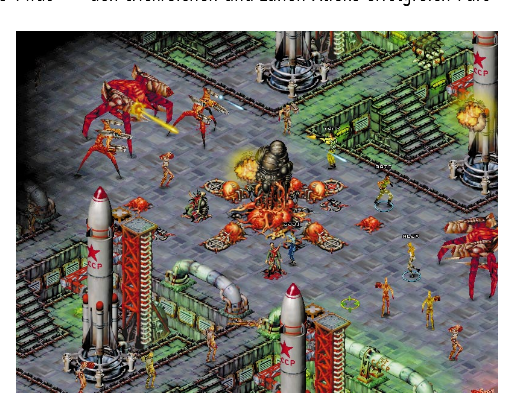
Cutthroat

»Pirates«, der alte Microprose-Klassiker, stand Pate bei der Seeräubersimulation »Cutthroat«. Als Pirat schippern Sie über eine anklickbare Karte der Karibik und hegen dabei einen einzigen Gedanken: die Vermehrung Ihrer Währung! Nur Pfeffersäcke werden sich da mit dem Verschachern von 13 Waren und dem Anbiedern an örtliche Gouverneure bescheiden. Was ein echter Seebär sein will, der lauert vor den über 70 Städten auf fette Handelskähne. Getragen von Meeresströmungen und wechselhaften Winden nähern Sie sich der Schaluppe, lassen per Menü gezielte Schüsse auf einzelne Masten abfeuern und entern den Kahn dann vollautomatisch. Ihre Flotte umfaßt maximal zwölf Schiffe, und die brauchen Sie vor allem, wenn ein Landgang mit anschließendem Angriff auf eine Stadt ansteht.


Cutthroat: Damit die Beute verbucht werden kann, müssen die Matrosen sie erst zum Schiff schleppen.

Abdomination

Oberflächlich betrachtet erinnert das actionreiche »Abdomination« ein wenig an die »X-COM«-Reihe. Sie agieren auch hier auf einer isometrischen Karte, diesmal allerdings in Echtzeit und in einem Endzeit-Szenario. Ihre Aufgabe ist es, mit einem zwölfköpfigen Team die verseuchte Stadt New York von rund 60 Monstersorten zu befreien. Das hört sich zunächst sehr martialisch an, Sie brauchen aber schon viel taktisches Geschick, um den trickreichen und zähen Aliens erfolgreich Paroli bieten zu können. Vor jeder der rund 800 000 theoretisch möglichen Aufgaben stellen Sie ein maximal vierköpfiges Team zusammen. Die aus Polygonen bestehenden und mit sechs steigerungsfähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Figuren beherrschen den Umgang mit rund 150 verschiedenen Witwenmachern vom Messer bis zum Flammenwerfer. (md)


Viele der teils mehrstöckigen Gebäude sind begehbar und werden bei Annäherung transparent. (Abdomination)

HOTHOUSE – FACTS

Titel	Genre	Termin
Gangsters	Wirtschaftssimulation	12/98
Cutthroat	Wirtschaftssimulation	4/99
Abdomination	Action	5/99

Hothouse: Interview mit Steve Goss und Martin Carr

Gespräch mit zwei Freidenkern

Viele der Mitarbeiter von Hothouse sind seit einigen Jahren in der Branche beheimatet. So war Geschäftsführer Martin Carr zwölf Jahre lang bei Microprose und dort unter anderem als Leiter der Außer-Haus-Programmierer tätig. Steve Goss, der Projektleiter von »Abdomination« hat für dieselbe Firma die »X-COM«-Serie mit erschaffen. Während eines Vor-Ort-Termins standen beide für eine kleine Plauderei zur Verfügung.

PC Player: *In den letzten Monaten hat sich ein merkwürdiger Trend in der Branche eingebürgert. Große Spielehersteller schlucken die kleinen, kurz danach schmeißen die gefrusteten Designer den Bettel wieder hin, um frei zu sein und ein eigenes Projekt anzuleiern – aber nur, um letztlich vom nächsten Spielegiganten geschluckt zu werden. Wann seid ihr dran?*

Martin Carr: (Lacht) Ich hoffe nie, denn mit Hothouse geht für mich ein langgehegter Wunsch in Erfüllung. Endlich können wir Spiele produzieren, wie sie uns gefallen – und obendrein gehören sie uns auch noch.

PC Player: *War es dieser unzähmbare Drang nach Freiheit, der dazu führte, daß ihr euch von Microprose abgenabelt habt?*

Steve Goss: Um es mal in allgemeine Worte zu fassen: Ich hatte einfach die Nase gestrichen voll von Managern, deren erste Frage nicht ist: »Macht das Spiel Spaß?«, sondern »Wann ist das Produkt endlich fertig?« Bei Hothouse genieße ich die kreative Freiheit, von der ich immer geträumt habe.

Martin: Bei mir kam noch dazu, daß ich einfach viel zu viele Spiele zu betreuen und damit für die einzelnen Produkte zu wenig Zeit hatte. Aus manch' genialer Idee ist so letztlich biedere Durchschnittskost geworden. Unsere Philosophie ist es, lieber weniger, aber dafür hochqualitative Titel zu produzieren – und nicht einen weiteren Beitrag an Fast-Food-Massenware, wie sie momentan so im Umlauf ist.

PC Player: *Ein hehrer Anspruch, nur wie wird er in die Tat umgesetzt?*

Martin: In vielen größeren Firmen läuft die Produktion eines Spiel wie folgt ab: Du hast ein Konzept, einen Grafiker in Japan, einen Programmierer in Dallas und vielleicht noch einen Designer im Nachbarort, und nun schickst du fest umrissene Aufträge hinaus. Die werden zwar von den Leuten sehr professionell erledigt, irgendeinen Bezug zu dem Produkt haben sie jedoch nicht – schließlich steht morgen bereits der nächste Auftrag an. Abgesehen von der Akustik werden unsere Spiele daher komplett von einem festangestellten Team entwickelt – quasi genauso, wie es früher die Autobauer bei Volvo gemacht haben. Im Falle »Gangsters« sind das beispielsweise zwölf Leute, die seit fast zwei Jahren nichts anderes machen, als ihre Ideen in dieses Produkt einfließen zu lassen.

> „Viele Spiele haben keine eigene Identität."

Steve: Es kommt noch was hinzu. In einer großen Firma arbeitest du normalerweise immer parallel an mehreren Produkten, damit jeglicher Leerlauf vermieden wird. Der Punkt ist nun, daß dadurch viele Spiele einfach keine eigene Identität mehr haben. »X-COM« beispielsweise ist zwar ein wirklich starkes Produkt, auf das ich stolz bin, es hätte aber noch weitaus besser sein können.

PC Player: *Immerhin war es wohl gut genug, um als Vorbild für »Abdomination« zu dienen, denn gewisse Ähnlichkeiten lassen sich nicht abstreiten.*

Steve: Oh, das kommt nur von dem isometrischen Aussehen. Es ist ihm vielleicht nicht anzusehen, aber Abdomination ist ein gutes Stück komplexer als »X-COM«. So haben wir hier einen ganzen Schwung Rollenspiel- und Adventure-Elemente integriert, außerdem kommst du mit wildem Metzeln nicht sehr weit, sondern mußt tief in die Trickkiste greifen, um die Aliens zu überlisten.

Martin Carr ist einer der drei Geschäftsführer von Hothouse. Zuvor war er zwölf Jahre in der Branche und leitete etwa für Microprose die europäischen Außer-Haus-Teams. Er hat bereits Spiele wie »Midwinter« oder »Railroad Tycoon« mit auf den Weg gebracht.

PC Player: *Und was macht für euch die Identität bei einem Spiel aus?*



Steve Goss, der Projektleiter von »Abdomination«, hat seine ersten Lorbeeren als Entwickler der X-COM-Serie erworben.

Steve: Vor allem eine solide Wiederspielbarkeit. Auf die legen wir bei all unseren Produkten großen Wert, denn sie bestimmt letztlich über den Charakter eines Spiels. Wer etwa ein Adventure einmal durchgespielt hat, der kennt diesen Strohfeuereffekt, denn er hat sich zwar gut amüsiert, wird diesen Genuß aber kaum wiederholen wollen. Das hasse ich, denn schließlich legt man dafür viel Geld hin.

Martin: Unser Ziel ist es, daß man jedes Hothouse-Produkt nach einem Jahr noch gerne in die Hand nimmt. Bei Gangsters etwa schaffen wir das durch die bei jedem Spielstart neu generierte Stadt, bei Abdomination liefert dir ein Missionsgenerator 800 000 Aufträge, und »Cutthroat« ist eine offene Wirtschaftssimulation, bei der eine Vielzahl unterschiedlichster Taktiken zum Ziel führt. **(md)**



Wie bei den Waltons: Das gesamte zwölfköpfige Gangsters-Entwicklungsteam rackert seit zwei Jahren in einem einzigen Raum.

Preview: Mankind

Wohin des Weges, Menschheit?

»Krieg der Sterne«, »Starship Troopers« oder »Raumschiff Enterprise« – im Kino gibt es die unterschiedlichsten Visionen über die Ausbreitung der Menschheit im Weltall. In dem Online-Spiel »Mankind« können Sie unseren Werdegang selbst in die Hand nehmen.



Die Begrüßung auf dieser Weltraumstation durch den Roboter vom Dienst erfolgt routiniert, aber herzlich. (3Dfx)

Paris, den 2. Oktober 1998: In einem der besseren Stadtteile, in der Rue Saint Bernard, treffen sich die Redakteure mehrerer Fachzeitschriften. Kein fünfzigköpfiges Team mit hochbezahlten Projektleitern und eingebildeten Empfangsdamen erwartet die Frankreichreisenden; lediglich sieben Personen sind in der ganz normalen Wohnung versammelt – in jedem Zimmer stehen allerdings mehrere Hochleistungs-PCs. Fast schüchtern schüttelt uns der Chef, Frank De Luca, die Hand. Nach mehrjähriger Tätigkeit als Programmierer bei Cryo wollte Frank endlich seine eigenen Ideen verwirklichen und gründete im Januar 1997 zusammen mit einigen Jugendfreunden die Firma Vibes. Nunmehr hält er die Zeit allmählich für gekommen, um die erste Eigenproduktion zu veröffentlichen.

Was ist Sache?

»Mankind« spielt in einer fiktiven Galaxie mit nahezu 900 Millionen Planeten. Zwei Imperien haben zwar nur einen kleinen Teil davon besiedelt, ringen aber trotzdem schon miteinander um Macht und Einfluß. Sie als einer von vielen tausend Spielern, die sich gleichzeitig in dieses Online-Szenario einklinken können, sind anfangs lediglich ein kleiner Bürger mit winzigem Raumschiff und brennendem Ehrgeiz. Klingt wie »Elite«; aber anders als in diesem Klassiker steuern Sie kein Raumschiff in der Ich-Perspektive durchs Weltall, statt dessen befinden Sie sich in einem isometrischen Strategiespiel. Und Ihre Möglichkeiten sind ungleich größer: Sie können neben den üblichen Karrieren als Händler oder Pirat auch der Armee einer der beiden Imperien beitreten und sich dort die militärische Rangleiter emporarbeiten. Oder Sie gründen mit treuen Gefolgsleuten eine Kolonie auf einem bisher unbesiedelten Planeten. Das kann so weit gehen, daß Sie irgendwann Ihr eigenes Imperium besitzen, mit vielen anderen Spielern in Ihrem Sold.



Auf dieser Bodenstation war man sehr fleißig und kann bereits aus eigener Kraft Fighter bauen. Eine gewisse Ähnlichkeit zum Vorbild X-Wing läßt sich nicht leugnen. (3Dfx)

Ein Team mit Ideen

Als egoistischer Imperator werden Sie es aber schwer haben. Mankind setzt stark auf gegenseitige Hilfe unter den Spielern und hat deshalb auch ein komplexes Chatprogramm eingebaut, das weltweite Kommunikation ermöglichen soll. Einfache Befehle oder Anfragen werden von den überall auf dem Globus verteilten Servern automatisch in die jeweilige Landessprache übersetzt. Außerdem verschwinden die eigenen Gebäude oder Raumschiffe nicht aus der Galaxie, wenn Sie sich ausklinken: Computerstatthalter oder befreundete Spieler übernehmen die Verantwortung während Ihrer Abwesenheit. Im Falle eines Angriffs ist es sogar möglich, daß das Spiel sich über einen Beeper oder per Handy bei Ihnen meldet. Konferenzen mit Kollegen werden so zur Nebensache: »Sorry, Leute, ich muß mal ganz dringend weg. Ein Notfall, ihr versteht?!«

Sportveranstaltungen (Raumschiffrennen), beständige Technologieentwicklungen durch regelmäßige Upgrades und sich jährlich ändernde Rahmenbedingungen (Invasion aus fremder Galaxie, Weltraumpost ...) sind einige weitere witzige Punkte.

Wir wünschen dem verschworenen Mini-Team viel Erfolg und das nötige Durchhaltevermögen bei der Fertigstellung ihres ambitionierten Projektes.

(uh)

MANKIND – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Vibes/Cyro
- ▶ **Genre:** Online-Weltraumsimulation
- ▶ **Termin:** Dezember '98
- ▶ **Besonderheiten:** Komplexes Weltraumspektakel; für viele tausend Spieler ausgelegt; siehe auch www.mankind.netmenten; Zusammenarbeit der Spieler wird angestrebt.



Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 12/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Mit »Lemmings« auf dem Titel begann der erste Jahrgang PC Player, mit einem winterlichen Vertreter dieser Spezies endete er. Psygnosis veröffentlichte zum Jahresendgeschäft 1993 die Weihnachtsausgabe seines Denkspielklassikers. Jene zahlreichen zu behütenden Wuselwesen tappten nun Bommelmützchen-behaftet durch Winterlandschaften. Die (ren-)tierische Cover-Artwork von »Xmas Lemmings« hatte entsprechend viel »Leise rieselt der Schnee«-Charme und war genau das Richtige für ein vorweihnachtliches Player-Titelbild.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Anstoss (85 von 100 Punkten)
Chessmaster 4000 Turbo (82)
Shadow Caster (79)
Master of Orion (78)
Dark Sun: Shattered Lands (78)

Anstoss

Hardware-Hits

Zur Vorweihnachtszeit sammeln die Player-Redakteure gerne Jahresend-Kauftips für PC-Upgrader. Vor fünf Jahren stellten wir erregt den Geschwindigkeitsrausch bei CD-ROM-Laufwerken fest: »Ab sofort ist nur noch Double-Speed aktuell.«

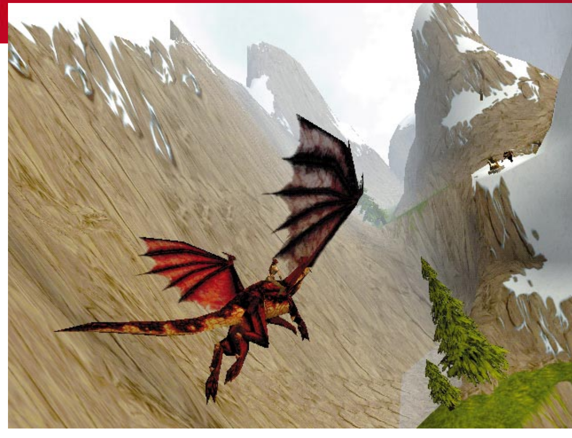
Elite-Absturz

Selten klafften hohe Erwartungshaltung und traurige Realität so weit auseinander wie beim Erscheinen von »Frontier – Elite 2«. Das bugverseuchte Sequel zu David Brabens 80er-Jahre-Meisterwerk erwies sich als Schuß in den SF-Ofen in Sachen Spielbarkeit, Steuerung und Technik.

Frontier

Preview: Drakan – Order of the Flame

KAMPF UM LARAS THRON



▲ Eine erste Flugstunde auf dem Rücken eines Drachen.

Eine fesche Drachenreiterin steht bereit, Lara Croft in Kürze vom Action-Adventure-Thron zu stoßen. Hübsch ist sie, und auch die inneren Werte geben berechtigten Anlaß zur Hoffnung.



▲ Rynn scheint fest entschlossen, Lara als Parademieze der Action-Adventures abzulösen.

San Francisco im Herbst: Die Blumenkinder haben sich angesichts grauer Nebelschleier vorsorglich hinter dem Ofen verkrochen. Da gellen schrille Schreie durch den Verkehrslärm. In der Zufahrt zu einem unscheinbaren Industriebau liegt der reglose Körper einer jungen Frau. Links und rechts lodern brennende Fackeln, und in der Ferne schwebt die Silhouette eines beeindruckenden Drachens. Der einsame Wanderer tritt näher, bis er von einer Gruppe mittelalterlich bekleideter Damen umringt wird. Sie suchen wackere Recken, die bereit sind, ihr Leben im Kampf gegen böse Monsterhorden zu riskieren.

Wie die Begrüßung es ahnen läßt, geht es dabei vorwiegend um Drachen und Monster. Die Hauptrolle aber spielt die ausgesprochen hinreißend aussehende Rynn. Eine beschützende männliche Hand hat sie nicht nötig, schließlich ist sie selbst ihr eigener Held. Als Rynn nach einem Saufgelage aus ihrem Rausch erwacht, muß sie zu ihrer Erschütterung allerdings erkennen, daß böse Wartoks das gesamte Dorf abgeschlachtet haben. Nur ihr Bruder scheint noch am Leben zu sein, doch wurde er in eine ferne Gegend verschleppt. Unerschrocken bricht sie auf und trifft zunächst auf den alten Drachen Arokh, der Seite an Seite mit ihr gegen all die Schlechtigkeit des Universums kämpft.



Manche unfreundlichen Gesellen lassen sich nur mit kaltem Stahl in die Schranken weisen.

Im »Tomb Raider«-Stil sieht man die Spielfigur von außen, wie sie sich durch die Vegetation arbeitet und mit Ungeheuern duelliert. Rynn trifft auf andere Personen, für die sie kleine Aufträge erfüllt, um schließlich dem teuflischen Oberbösewicht Narvros immer mehr auf die Pelle zu rücken. In vier Welten müssen Abenteuer bestanden und unzählige Kämpfe, auch mit Magie, gewonnen werden.

Höhepunkt sind die Ritte auf dem Rücken des Drachen. Rynn und Arokh bilden dabei quasi eine Einheit und haben nicht nur andere Drachen vom Himmel zu holen, sondern zudem Bodenziele auszuschalten. Wetterumschwünge mit Nebel, Regen und Schneefall erschweren die Attacken zusätzlich.



Dramatischer Luftkampf zweier Flatterechsen.

Geplant ist ein Mehrspielermodus, bei dem sich bis zu acht Spieler ihre Fähigkeiten als Drachenreiter und Schwertkämpfer gegenseitig demonstrieren können. **(tw)**

DRAKAN – ORDER OF THE FLAME – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Team aus Drache und Kämpferin; Luftkämpfe und Abenteuer am Boden.

Drakan: Interview mit einem Drachenvater

EIN HERZ FÜR DRACHEN

Am Rande der Drakan-Party ließ sich einer der sichtlich stolzen Entwickler für ein Interview aus der feiernden Menge herauslotsen. Mike Nichols ist Creative Director bei Surreal Software, einer kleinen Firma aus Seattle, die Drakan unter den Fittichen von Psygnosis auf die Beine stellt.

Creative Director Mike Nichols von Surreal stellte sich unseren Fragen.

PC Player: *Mike, es gibt da ja ein anderes, sehr bekanntes Action-Adventure, bei dem eine durchaus attraktive Heldin die Hauptrolle spielt. Hat euch das bei der Entscheidung für einen weiblichen Charakter inspiriert?*

Mike Nichols: Zunächst: Unsere Rynn sieht deutlich besser aus! Die Wahrheit ist, daß wir keinen blassen Schimmer hatten, daß die Leute diesem Umstand so viel Beachtung beimessen würden. Für uns war es quasi selbstverständlich, einen weiblichen Charakter zu nehmen. Wir hatten dabei sicherlich nicht im Hinterkopf, eine Frau zu nehmen, damit wir einen größeren Markt erreichen. Rynn ist einfach eine großartige Figur (Anm. der Red.: Sie hat auch eine solche!). Außerdem spielt sich das Spiel ganz anders als Tomb Raider.

PC Player: *Plant ihr denn auch so einen Marketing-Rummel, wie man ihn von Lara kennt, samt Duschgel und dergleichen Krimskrams?*

Mike: Nun, wenn die Leute unserem Spiel ähnliche Aufmerksamkeit schenken würden, wäre dies natürlich toll. Zunächst haben wir nur vor, ein gutes Spiel zu entwickeln – dann sehen wir weiter.

PC Player: *Wie seit ihr denn auf die Idee gekommen, einen Drachen als Flugvehikel einzubauen?*

Mike: Offen gesagt: Ursprünglich gab es zunächst nur den Drachen im Spiel. Nach einer Weile entdeckten wir jedoch, daß dies allein nicht reicht. Ich meine, herumzufliegen und mit anderen Drachen zu kämpfen hat schon Spaß gemacht, aber wir wollten etwas Tiefergehendes erreichen. So kamen wir schließlich auf die Idee mit der Drachenreiterin. Zunächst sollte sie nur eine Art »Power-up« sein, so etwas wie ein Extra, das die Fähigkeiten erweitert. Dann kam uns der Gedanke, den Spieler statt des Drachens die Drachenreiterin spielen zu lassen. Wir entwickelten den Charakter Rynn binnen einer Woche, und es machte für uns verdammt viel Sinn, sie zur Hauptperson zu machen.

Ich würde ja gern behaupten, wir hätten diese Idee schon am Anfang gehabt, doch es war eher zufällig, wie sich alles ergab.

PC Player: *Ist einer von eurem Team ein Fan von Anne Mc Caffreys Drachenreiter-Romanen?*

Mike: Komisch, das werden wir oft gefragt, aber das ist nicht der Fall. Es kam uns so naheliegend vor, einen Drachen zu simulieren. Es ist fast seltsam, daß niemand vor uns so etwas angegangen ist – ich meine mit einer realistischen Gestaltung ...

PC Player: *Aber wie willst du wissen, wie sich solch ein Drache fliegt?*

Mike: Klar, das weiß ich nicht, aber wir haben unser Bestes gegeben, um es wenigstens spaßig umzusetzen!

PC Player: *Welches Flugmodell verwendet ihr denn?*

Mike: Oh, wir haben so viele ausprobiert, daß diese Frage schon nicht mehr lustig ist. Wir haben Segelflugzeuge, Propellerflugzeuge und Jets als Vorbilder genommen, doch nichts funktionierte so richtig. Schließlich entschieden wir uns dafür, die ganze Angelegenheit so zu gestalten, daß die Fliegerei Spaß macht und einfach zu handhaben ist. Den ganzen Simulationsquatsch haben wir aus dem Fenster geworfen, denn der ist eh nicht allzu spaßig!

Auf dieser Skizze sieht man, was den Entwicklern vorschwebte, als sie Rynn zur Hauptperson machten.

PC Player: *Was überwiegt denn im Spiel – die Luftkämpfe oder die Erkundungen am Boden?*

Mike: Keiner von beiden Bestandteilen ist wichtiger als der andere. Beiden schenkten wir ähnlich hohe Aufmerksamkeit. Derzeit feilen wir an den Bodenkämpfen herum. Das Spielsystem dafür wird momentan komplett redesignt, damit die Kämpfe noch mehr Spaß machen, viel Action haben und sich dennoch gut spielen.

PC Player: *Wie genau müssen die Bewegungen der Figur am Boden sein? Muß man auch so präzise springen können wie bei anderen Titeln?*

Mike: Anders als bei der Konkurrenz haben wir ein spezielles Augenmerk auf die augenblickliche Umsetzung einer Bewegung gelegt. Es gibt keine Verzögerungen durch Animationsphasen. Wenn man springen will, dann springt Lynn sofort, was trotzdem durchaus komplizierte Bewegungsabläufe ermöglicht. Alles soll dann geschehen, wenn man es denkt – wie bei einigen bekannten 3D-Shootern.

PC Player: *Apropos 3D-Shooter: Habt ihr je daran gedacht, Drakan in der Ich-Perspektive ablaufen zu lassen, was ja der momentane Trend zu sein scheint?*

Mike: Nie, denn dieses Spiel ist dafür nicht konzipiert. Schließlich soll der Spieler den Drachen im Flug sehen können!

PC Player: *Wann habt ihr denn mit den Arbeiten an Drakan angefangen?*

Mike: Vor etwa zwei Jahren. Derzeit arbeiten über 20 im Team, ursprünglich waren es sechs.

PC Player: *Plant ihr eine Fortsetzung?*

Mike: Klar, das ist im Grunde genommen unsere Absicht; ich meine, wir entwerfen da eine ganze Welt rund um die Drachenreiterin.

PC Player: *Mit der gleichen Heldin und wieder als Action-Adventure?*

Mike: Wir werden sehen, es gibt mehrere Möglichkeiten. Wir mögen einfach das Universum, in dem Drakan angesiedelt ist. **(tw)**



Welcher Drachen würde bei diesem Anblick nicht dahinschmelzen?

Im Gespräch mit Abe-Schöpfer Lorne Lanning

Abe auf Abwegen

Statt der zweiten Episode der auf fünf Teile angelegten Oddworld-Serie erscheint kurz vor Weihnachten das Zwischenspiel »Oddworld: Abe's Exoddus«. Wir fragten Abes geistigen Vater Lorne Lanning, ob das nur der Gewinnmaximierung dient, und ob die Einreichung der Exoddus-Zwischensequenzen für die nächste Oscar-Verleihung seine ganz persönliche Rache an der Hollywood-Szene ist.

Viel Arbeit, wenig Schlaf: Lorne Lanning sorgt dafür, daß Abe's Exoddus in diesen Tagen den letzten Schliff bekommt.

PC Player: *Hi Lorne, wie geht es unserem alten Freund Abe?*

Lorne Lanning: Sagen wir mal so: Er bekommt in der letzten Zeit mehr Schlaf als ich.

PC Player: *Wie würdest du sein neues Abenteuer »Abe's Exoddus« in fünf Sätzen beschreiben?*

Lorne: Es wird definitiv einfach eins der herausforderndsten, unterhaltsamsten und geradeweg humorvollsten Spiele aller Zeiten. Wer beim Spielen nicht lacht, ist vermutlich schon hirntot. Wer glaubt, daß es zu schwer ist, sollte besser den linken Zeigefinger aus der Nase nehmen. Wer meint, daß die Grafik nicht wirklich schick aussieht, ist wahrscheinlich blind. Und wem »Abe's Oddysee« gefallen hat, der wird Abe's Exoddus ganz einfach lieben. (Erwähnte ich schon, daß es umfangreich ist? Wirklich umfangreich? 1000 Bildschirme groß, 25 Minuten lange Filmsequenzen, zwei CD-ROMs – das sind mehr als doppelt so viele Schauplätze mit doppelt so viel Spaß wie im Vorgänger.)

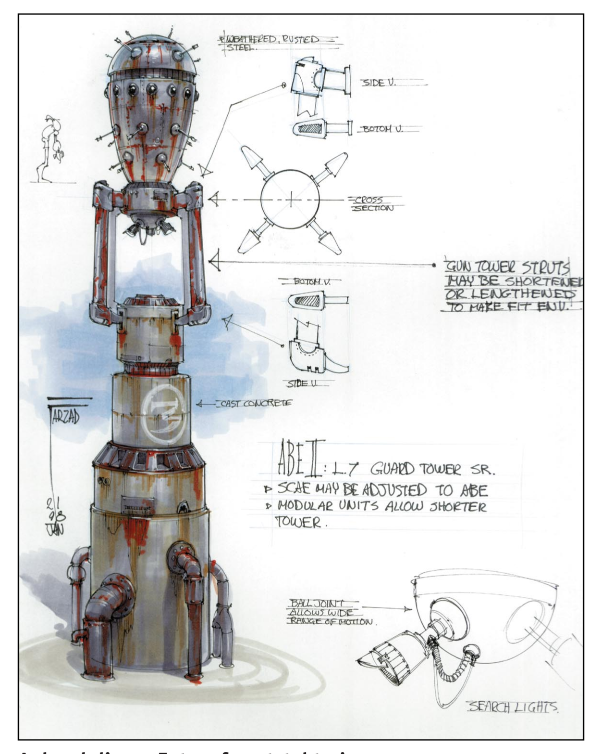
> »Wer glaubt, daß Abe's Exoddus zu schwer ist, sollte besser den linken Zeigefinger aus der Nase nehmen.«

PC Player: *Nicht schlecht – aber hast du keine Angst, daß das Ganze mit all den neuen Steuerungsmöglichkeiten und der aufgebohrten Gamespeak schwieriger zu beherrschen ist?*

Lorne: Um das zu vermeiden, haben wir viel Zeit damit verbracht, alle Kontrollelemente wie Hebel oder Ventile in intuitiven Umgebungen zu plazieren und die Bedienung ebenso intuitiv zu gestalten. Es gibt zwar viele solcher Elemente, aber das erhöht nur den Unterhaltungswert, wenn man zu Anfang ein paar Minuten damit herumspielt. In der Entwicklungsphase haben wir jede Menge Untersuchungen mit Zielgruppen durchgeführt. Dabei sind in der Tat einige Dinge ans Licht gekommen, die Abe's Exoddus schwieriger gemacht haben. Aber das Feedback der Tester hat uns dabei geholfen, die spielerischen Schwachstellen zu lokalisieren und auszumerzen. Die Ergebnisse der aktuellsten »Testvorführungen« sind besser, als wir es uns hätten träumen lassen – und keiner hat sich darüber beschwert, daß das Spiel zu schwer sei. Ausgesprochen viele sind über die »Quicksave«-Funktion hocherfreut und sagen uns, daß es zum einen das wiederholte Durchspielen herausfordernder Abschnitte eliminiert und zum anderen den Frustfaktor komplett verschwinden läßt.

PC Player: *Gerüchten zufolge sollte für »Munch's Oddysee«, also die Nummer zwei der Quintology, die »Unreal«-Engine eingesetzt werden. Kam vielleicht GT Interactive als Mitinhaber von Oddworld Inhabitants und Distributor von Unreal auf diese zeit- und kostensparende Idee? Ich dachte, ihr würdet eine eigene Engine konzipieren, die die zahlreichen Interaktionen zwischen den Charakteren besser darstellen kann.*

Lorne: Wir hatten nie vor, die Unreal-Engine zu benutzen, noch werden wir es jemals tun. Wir haben uns die Technologie nur aus einem einzigen Grund angesehen: Wegen des Echtzeit-Renderers, nicht wegen der kompletten Grafikroutinen. Munch's Oddysee bekommt wieder einen hausgemachten Programmcode, und zwar aus dem Grund, den du genannt hast. Und noch aus ein paar anderen dazu: Uns ist die Interaktion der Charaktere, ihre Persönlichkeit und eine korrekte, in Echtzeit dargestellte Physik wichtig. Diese Dinge sind mit den Unreal-Routinen größtenteils unmöglich realisierbar, deswegen war ein kompletter Technologietransfer nie eine Option. Was GT betrifft: Einer der Gründe für unsere hervorragende Beziehung ist, daß sie uns



Anhand dieses Entwurfs entsteht ein Wachturm der Glukkonen. Oben links zum Größenvergleich: eine Abe-Skizze.



Was haben wir gelacht: Unter dem Einfluß des Lachgases treiben die Mudokaner drollige Kapriolen.

nicht sagen, wie wir Spiele machen sollen. Sie kümmern sich um das Marketing, die Anzeigen, die PR und den Vertrieb. Aber wenn es um das eigentliche Spieldesign geht, lassen sie uns freie Hand.

PC Player: ***Vor zwei Jahren hast du zum ersten Mal von deinen Plänen für eine fünfteilige Oddworld-Serie erzählt. Jetzt zähle ich schon sechs Titel. Wieso diese Änderung? Könnte man nicht sagen, daß du deine Ideen und Visionen mit den zusätzlichen Teilen etwas verwässerst? Unfreundliche Zeitgenossen würden vielleicht sogar von einer schnellen Mark sprechen ...***

Lorne: Wir wollten schon immer Spiele entwickeln, die zwischen den großen fünf Titeln erscheinen sollten. Wir hätten nicht damit gerechnet, daß das schon so früh sein würde, doch bis zu den neuen Entwicklungssystemen wie der PlayStation 2 oder Segas Dreamcast ist es noch ein Weilchen hin. So macht es Sinn, mit Munch's Oddysee etwas zu warten. Eine Verwässerung wäre es, das Spiel mit aller Macht für die jetzt erhältlichen 32-Bit-Systeme zu programmieren – das wäre mit Sicherheit nicht das, was wir uns vorgestellt haben. Wenn wir aber in der Zwischenzeit ein neues, nicht minder spannendes Spiel für die existierende Technologie entwickeln, stärken wir damit den Wert des Oddworld-Universums. Und, nicht weniger wichtig, wir unterstreichen damit für alle Oddworld-Fans unsere Verpflichtung zur Qualität. Leute, die Abe's Exoddus spielen, werden sich nie und nimmer so fühlen, als wollten wir sie damit ausnehmen. Statt dessen werden sie sich denken, daß auch andere Spiele ein hohes Maß an Qualität, Inhalt und Detail enthalten sollten.

PC Player: ***Vor kurzem habt ihr die computeranimierten Zwischensequenzen aus Abe's Exoddus für die Oscar-Verleihung in der Sparte »Bester animierter Kurzfilm« eingereicht. Ist das eine Art Rache an all denen, die Sherry und dir gesagt haben, daß du dein Talent mit dem Erfinden von Spielen verschleudern würdest?***

Lorne: Glaub es oder nicht, die meisten unserer ehemaligen Kollegen sind eher neidisch auf das, was wir seit unserer Flucht aus Hollywood erreicht haben. Sie würden alle unheimlich gerne coole Geschichten und Charaktere erfinden, doch dazu gibt es in Hollywood – wenn überhaupt – viel zu wenig Möglichkeiten. Wenn sich die früheren Kollegen unsere Arbeit anschauen, gibt es stets ehrlich gemeinte Komplimente und Lob. Sie wissen, wie schwer es ist, hervorragende Computergrafiken zu produzieren, und wie schwer das Erschaffen von glaubwürdigen Charakteren und mitreißenden Geschichten ist. Wir hegen also wirklich keine Rachegefühle gegen unsere »alte Schule«. Wir wollen uns lediglich von niemandem vorschreiben lassen, wie wir unsere Grafiken gestalten sollen. Dem kann man sich in Hollywood am schwersten entziehen. Seit wir die Animationen eingereicht haben, gibt es sogar noch mehr Unterstützung von Seiten der Filmgemeinschaft. Sie ist darüber aus dem Häuschen, daß die Meßlatte für das Geschichtenerzählen und die Animationen aus der Spieleindustrie kommt. Das ist gut für uns alle – sowohl im Film-, als auch im Spielegeschäft. **(ra)**



40 Jahre Wüstenwanderung sind nichts gegen die Strapazen, die Abe und seine Freunde auf sich nehmen müssen.

Neben den bekannten Gegnern aus Abe's Oddysee gibt es neue Übeltäter wie diesen fliegenden Slig.

Verkehrte Welt – Teil 1,5

»Oddworld: Abe's Exoddus« öffnet ein weiteres dunkles Kapitel in der Geschichte der Mudokaner. Ein paar Glukkonen verdienen ein Heidengeld mit dem SoulStorm-Gebräu, für das dummerweise die uralte Stadt Necrum rohstofftechnisch ausgeplündert wird. Und die Zutaten haben es in sich, handelt es sich doch um Knochen der Mudokaner, die ihre Stammesgenossen mit zugenähten Augen ausbuddeln müssen. Klar, daß Abe das nicht auf sich beruhen läßt: Er zieht mit ein paar Freunden los, um dem Treiben ein Ende zu bereiten.

Neben Abe und den bekannten Sligs dürfen Sie nun auch die Glukkonen, Paramites und Scrabs kontrollieren und per Gamespeak miteinander sprechen lassen. Manche Puzzle kann Abe nur mit seinen Kumpeln lösen, die ihm auf Zuruf zur Hand gehen. Tappen sie vorher in eine Lachgaswolke, muß Abe sie mit einer Ohrfeige wieder zur Räson bringen. Doch Vorsicht: Übertreiben Sie die Handgreiflichkeiten nicht, sonst schallt Ihnen auf ein »Folge mir« ein patziges »Nein« entgegen. Sie können wieder jederzeit speichern – anders als im ersten Teil merkt sich das Spiel nun stets den aktuellen Bildschirm.



Teamwork ist alles: Abe bringt seine Freunde dazu, mit ihm die Ventile und damit die Aufzugtüren zu öffnen.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS – FACTS

- Hersteller: Oddworld Inhabitants
- Genre: Action-Adventure
- Termin: Dezember '98
- Besonderheiten: Doppelt so groß wie der Vorgänger; umfangreiche Gamespeak-Erweiterungen; Kooperation mit anderen Mudokanern; Speichern in jedem Bildschirm möglich.

Preview: Grand Touring

Es lebe der Mittelweg

Unkomplizierte Raserei oder hochanspruchsvolle Simulation? Die Rennspielfirma Elite sucht mit »Grand Touring« den Kompromiß: sieht aus wie ein Actionrennspiel, besitzt aber eine tadellose Fahrphysik.



Hoppla, kleiner Fahrfehler. Der Schotter neben der Strecke hält diesen Piloten aber nicht lange auf. (3Dfx)

Kuck mal, ein BMW Z 3 – boah, ey!« Otto Habnicht-viel-Geld bekommt beim Anblick eines derartigen Prestigeobjekts nur allzu leicht Kiefersperre. »Damit würd' ich jeden abziehen. Und den Golf GTI vom Nachbarn erst recht.« Wir gönnen Otto seine kleinen Phantasien. Und doch, der steinige Weg zur ultimativen Rennmaschine ist lang. Sehr lang, wie Otto und selbstverständlich auch Sie mit dem kurz bevorstehenden »Grand Touring« bald selber überprüfen dürfen.

Wie wenig so ein Z 3 gegen einen richtigen Rennwagen bestehen kann, wird dann im direkten Vergleich nur allzu schnell deutlich.

PS im Überfluß

Der Schwerpunkt von Grand Touring wird, wie der Name schon andeutet, auf die Simulation von GT-Wagen gelegt. Hierbei handelt es sich im Prinzip um »große« Tourenwagen, um Rennversionen von Sportwagen, die überwiegend auch für den normalen Straßenverkehr zugelassen sind. Eine Viper von Chevrolet ist bereits in der Basisversion ein mächtig starkes Auto; als Rennwagen (in der GT-2-Klasse) aber wird ihr Kraftpotential geradezu beängstigend. Sie werden aber nicht sofort in einem derartigen Geschoß sitzen, sondern müssen sich den Zugang erst verdienen. Für den Anfang sind der erwähnte BMW oder ein Toyota Celica auch ganz schöne Spielzeuge. Überzeugen Sie durch Siege und gute Leistungen, läßt man Sie an die höherklassigen Exemplare ran. Einige Beispiele entnehmen Sie bitte dem Extrakasten. Damit die Hatz mit den hubraumstarken Kisten so bald nicht langweilig wird, wollen die Programmierer dem Spiel mindestens 20 Strecken spendieren. Neben normalen Ovalen oder Rundkursen sind auch ausgefallenere Wald- und Gebirgskurse in Arbeit. Auf den Ovalen (»NASCAR Racing« läßt grüßen) kommt es überwiegend auf Höchstgeschwindigkeit und Nervenstärke an, die Alternativkurse verlangen eher schnelle Reflexe und gute Streckenkenntnis.

Motorsport-Impressionen

In Grand Touring wird es insgesamt 16 verschiedene Fahrzeuge geben, die sich in acht Klassen tummeln. Da Elite keine offiziellen Lizenzen erwarb, tragen alle Wagen Phantasienamen. Dennoch ist für den Kenner sofort ersichtlich, nach welchem Vorbild sie gestaltet wurden.



Der BMW Z3 gehört zur sogenannten Saloon-Klasse. Im Alltag ein flotter Sportwagen, ist er in Grand Touring nicht mehr als ein harmloses Modell für Einsteiger, die sonst überfordert wären.



So richtig los geht's erst im GT-2-Bereich. Als Sportwagen der Spitzenklasse mit über 30 Jahren Tradition schlägt sich der Porsche 911 in dieser Klasse nach wie vor beachtlich.



Immerhin schon in die Clubman-Sport-Kategorie schafft es der Lamborghini Diablo. Schnell, agil, mit guter Beschleunigung, gegen GT-Fahrzeuge aber ist er chancenlos.



Zur Krone der Schöpfung zumindest in diesem Spiel gehört die GT-1-Klasse. Es wird seine Zeit dauern, bis Sie sich den dominanten, PS-starken Mercedes CLK GTR verdienen.

Der Simulationswolf im Actionpelz

Grand Touring erinnert im ersten Moment an ein einfaches Action-Rennspiel und kann im Arcade-Modus auch leicht beherrscht werden. Im Simulations-Modus aber soll die Güte der Fahrphysik erst richtig zur Geltung kommen. Bei einer Vorführung in unseren Büroräumen simulierte die Engine nacheinander das Verhalten eines Rennwagens unter verschiedensten Bedingungen: Abgefahrene Reifen, harte oder weiche Stoßdämpfer, Schnee, Regen oder Schäden am Fahrzeug führten zu einem jeweils anderen Handling. Dennoch blieb der Wagen treu und brav und

① Wie kommt Alex Brante, unser ehemaliger Kollege, in diesen Porsche? Wie dem auch sei, wir drücken die Daumen. (3Dfx)



② Aber da, Brante zeigt Nerven! Diese Kurve ist er eindeutig zu schnell angegangen. Mit einem letzten, verzweifelten Bremsmanöver versucht er den Wagen wieder unter Kontrolle zu bekommen. (3Dfx)



③ Zu spät. Nur mit Glück kann eine Kollision vermieden werden. (3Dfx)

gehorchte den Eingabebefehlen ebenso realistisch wie vorhersehbar. Elite erreicht diese Genauigkeit durch ein Modell, daß jeden Reifen oder Stoßdämpfer einzeln berechnet. Theoretisch könnten die Programmierer, wenn Sie es denn wollten, einen Wagen auf der einen Seite mit niegelnagelneuen Reifen ausstatten, auf der anderen aber ausgelutschte Schlappen befestigen. Als Reaktion zieht der Bolide beständig in die eine Richtung oder reagiert in Kurven merklich unstabil. Eine andere Möglichkeit ist ein Porsche mit gigantischen Stoßdämpfern, die ihn in ein schickes Geländefahrzeug verwandeln. Aber wer weiß, was uns an geheimen Bonuswagen erwartet? Um die Rechenlast des Prozessors zu verringern, sollten Sie auch eine 3D-Karte Ihr eigen nennen; für Begüterte wird Voodoo 2 unterstützt. Papyrus (siehe PC Player 11/98) machte mit Grand Prix Legends deutlich, wie sehr eine gute Fahrphysik den Prozessor belastet, bei den GT-Wagen wird sich dies vermutlich ähnlich auswirken. Eine 3D-Karte wird daher gerade für solche Programme immer wichtiger.

Mit Grand Touring könnte Elite einen Überraschungserfolg landen. Leichte Skepsis mag den ehrenwerten Leser zwar befallen, wenn er an ein Vorläuferspiel der Engländer denkt. Mit »Testdrive – Offroad« erwarben sich die Verantwortlichen vor fast zwei Jahren nur wenig Meriten. Doch setzen wir mal auf den Lerneffekt; was bisher präsentiert wurde, deutet klar auf ein höherwertiges Programm hin. Empire zumindest schien ganz das selbe zu denken: In einem Last-Minute-Deal auf der ECTS sicherte sich die Firma im Handstreich die Rechte. Allerdings muß das Programm wirklich außergewöhnlich gut sein, um gegen die aktuelle Konkurrenz Punkte zu sammeln. Gerade in den letzten Monaten sind etliche hervorragende Produkte erschienen. **(uh)**

Im Gespräch mit dem Projektleiter

Projektleiter Steve Wilcox lebt seit Jahr und Tag mit Frau und fünf Kindern (das sechste ist gerade unterwegs) zurückgezogen in der Nähe des friedlichen Birminghams. Der gelernte Chemiker hat seine Entscheidung, den Labortisch zu verlassen und sich statt dessen dem Erschaffen von Spielen zu widmen, nie bereut. Trotz seines Erscheinungsbilds (Steve trägt eigenartigerweise beständig Krawatten) ist er ein Spieler der ersten Stunde.

PC PLAYER: Warum Spiele, Steve? Sind chemische Formeln nicht viel faszinierender?

STEVE WILCOX: Gerade in unserer Branche werden hohe Anforderungen an die Projektleiter gestellt. Kreativität, Kommunikationsfähigkeit, Organisationstalent, das sind alles unbedingt erforderliche, wichtige Tugenden. Ich persönlich möchte keinen anderen Beruf mehr ausüben. Als Spielentwickler kann ich außerdem hübsch in meinem Kabuff auf dem Land bleiben und muß nicht nach London ziehen, um Karriere zu machen. Da würde ich mein ganzes Geld nur für völlig überteuerte Mieten und ähnliches ausgeben.

PC PLAYER: Kann man denn sein kreatives Potential bei der Entwicklung eines Rennspiels überhaupt ausleben?

STEVE: Natürlich. Gerade als Rennspielentwickler muß man sich auf die rasante technologische Entwicklung (3D-Karten, Voodoo 2, schnellere Prozessoren) besonders rasch einstellen und ständig neue Wege finden, sie in seine Spiele zu integrieren. Da die gute Programmierung eines Rennspiels besonders schwierig ist, haben wir uns darauf spezialisiert und verschwenden keine Zeit mehr auf andere Projekte. Unser Vorbild ist Papyrus, die sich seit zehn Jahren mit nichts anderem beschäftigen. Die Jungs haben noch einen ziemlichen Vorsprung, aber wir sind zuversichtlich, daß Grand Touring auch sehr schön wird.



Sie können die Wagen – hier ein Ferrari – aus allen nur denkbaren Perspektiven betrachten.

GRAND TOURING – FACTS

- ▶ Hersteller: Elite/Empire
- ▶ Genre: Rennspiel
- ▶ Termin: Dezember '98
- ▶ Besonderheiten: Aktion-Rennspiel mit guter Fahrphysik und vielen Strecken; enthält die selten simulierten GT-Boliden.

KURZ NOTIERT

➔ Die »Urban Aussault«-Entwickler von Terratools haben eine Expansions-CD angekündigt, die noch vor Weihnachten in den Geschäften stehen soll.
➔ Bioware wird »MDK 2« produzieren, den Nachfolger des von Fachzeitschriften sehr gut bewerteten, beim Publikum jedoch durchgefallenen Actionspiels von Shiny Entertainment.
➔ Weihnachten 1999 wird »Z 2«, der Nachfolger zum nicht unumstrittenen Echtzeit-Strategiespiel der Bitmap Brothers, erhältlich sein.

Über den Wolken

Mit einigen Neuerungen wartet die überarbeitete Version von »Pro Pilot« auf, der zivilen Flugsimulation aus dem Hause Dynamix. **Pro Pilot 99** enthält neben Europa und den USA auch noch Kanada als Fluggebiet. Außerdem können Sie nun die Cessna Skyhawk 172 R direkt anwählen, die in der aktuellen Programmversion nur über einen Trick zugänglich ist. Die wichtigsten Innovationen dürften jedoch der »Flight Planning Wizard« sowie die 3D-Kartenunterstützung sein. Mit ersterem lassen Sie den Computer eine Flugroute erstellen, letzteres sollte eine flotte und schicke Darstellung ermöglichen. **(mash)**

PRO PILOT 99 – FACTS

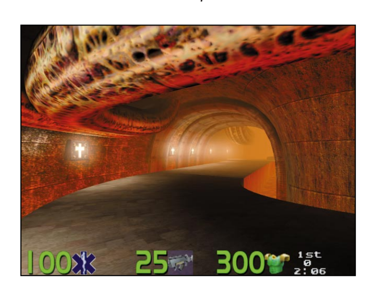
▶ Hersteller:	Sierra/Dynamix
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	1. Quartal '99



Die verbesserte Grafik-Engine ermöglicht auch dreidimensionale Wolken. (Pro Pilot 99)

Beben in der Arena

In der neuesten Inkarnation ihrer 3D-Shooterreihe konzentrieren sich die Designer der texanischen Computerspielfirma id Software vor allem auf den Mehrspielerbereich. **Quake 3 Arena** soll ausschließlich Multiplayer-Arenen bieten, aufeinander aufbauende Level wird es nach dem Willen der Programmierer nicht geben. Damit Einzelkämpfer ohne Netzwerk oder Internetzugang ebenfalls ihren Jagdtrieben frönen können, werden »Bots«, also computergesteuerte Netzwerkgegner, mit höherer Künstlicher Intelligenz, eingebaut. Ob die Optik einen technischen Quantensprung erlebt, bleibt abzuwarten. Die Screenshots machen jedenfalls einen guten Eindruck bei Auflösungen von 1280 mal 1024 Bildschirmpunkten. Außerdem können runde Formen dargestellt werden. **(mash)**



Auch ohne Gegner sehen die Areale schon beeindruckend aus. Mit der Grafik-Engine sind jetzt runde Formen möglich. (Quake 3 Arena)



QUAKE 3 ARENA – FACTS

▶ Hersteller:	id Software/Activision
▶ Genre:	3D-Action
▶ Termin:	3. Quartal '99

Für zünftige Deathmatches lassen sich auch eigene Texturen in hoher Qualität auf die Figuren legen. (Quake 3 Arena)

Horny *wacht wieder*

Eines der populärsten Strategiespiele des Jahres 1997 soll im nächsten Frühling seinen Nachfolger finden. Auch ohne Peter Molyneaux bastelt Bullfrog fröhlich an **Dungeon Keeper 2**, das eine Menge Innovationen erfährt: Außer neuen Kreaturen wie Kreuzungen aus Menschen und Insekten, Fallen und Zaubersprüchen erwartet Sie eine stark verbesserte grafische Darstellung mit 3D-Beschleunigerunterstützung und einer frei rotier- und vergrößerbaren isometrischen Ansicht. Sie können immer noch in die Ich-Perspektive schlüpfen und das Geschehen von dort aus steuern. Alle Charaktere bestehen jetzt aus Polygonen, was die Optik ebenfalls aufwertet. Alles in allem genug, um sich auf ein Wiedersehen mit Horny, dem Wächter der Gewölbe, zu freuen ... **(mash)**



Der 3D-Ansicht in den Gewölben kommen die grafischen Verbesserungen besonders zugute. (Dungeon Keeper 2)

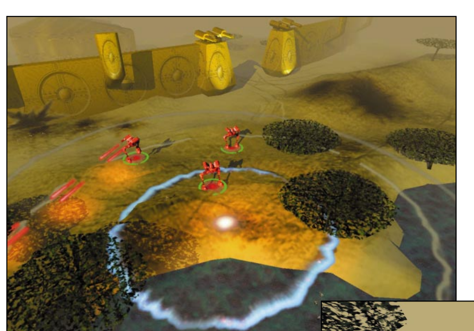
DUNGEON KEEPER 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	März '99



Die isometrische Übersichtskarte läßt sich nun stufenlos drehen, schwenken und zoomen. (Dungeon Keeper 2)

Das dunkle Reich



Der Gegner schickt diese drei Kampfroboter ... (Dark Reign 2)

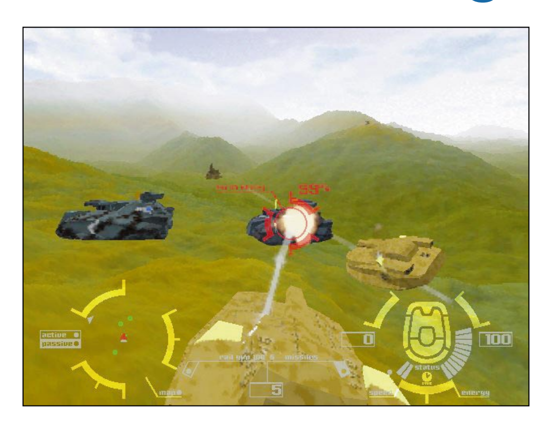
... gegen unsere Mannen, die gerade durch den Fluß waten – mit der Waffe über dem Kopf, wie es sich gehört. (Dark Reign 2)

Wie in Ausgabe 10/98 versprochen, reichen wir nun die ersten Screenshots von **Dark Reign 2** nach. In vielen Punkten wenden sich die Designer dabei vom ersten Teil ab. Die Vogelperspektive beispielsweise muß einer isometrischen Darstellung weichen. Außerdem kommandieren Sie jetzt eine überschaubare Anzahl von Soldaten auf Truppebene. **(mash)**

DARK REIGN 2 – FACTS

- ▶ Hersteller: Activision
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 2. Quartal '99

Donnerschlag



Feuer frei! An Kanonenfutter mangelt es hier nicht gerade. (Thunder Brigade)

Das ursprünglich unter dem Namen »Grav Armor« entwickelte Actionspiel vom Publisher Interactive Magic hört inzwischen auf den Namen **Thunder Brigade**. Hier schweben Sie mit einem von 20 verschiedenen gepanzerten Gleitern über eine Landschaft, die mit einer auf Fraktalen basierenden Grafik-Engine erstellt wird. Dieses auf einem bestimmten mathematischen Formelsatz basierende System wurde erstmals bei LucasArts' (damals noch Lucasfilm Games) Klassiker »Rescue on Fractalus« eingesetzt. Hier werden jedoch auch 3D-Karten unterstützt. Fünf verschiedene Waffensysteme helfen Ihnen, die rund 60 Missionen zu absolvieren. **(mash)**

THUNDER BRIGADE – FACTS

- ▶ Hersteller: Bluemoon Interactive/I-Magic
- ▶ Genre: Action
- ▶ Termin: 4. Quartal '98

Ultrakraß

Die Menschheit hat in wenigen Jahrzehnten nur wenig zu lachen, aufgrund massiver Umweltverschmutzung ist die Erdoberfläche völlig verpestet und lebensfeindlich. Wer es sich leisten konnte, ist in gigantische unterirdische Städte gezogen. Die weniger Begüterten fristen ein karges Dasein und haben größte Freude an den **Powerslide**-Rennen, mit denen sie etwas Aufregung in ihr elendes Dasein bringen.

POWERSLIDE – FACTS	
▶ Hersteller:	Ratbag/GT
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Dezember '98



Immerhin: Zu ein paar schicken Graffiti können sich die Erdbewohner neben dem Rennsport auch noch aufraffen. (Powerslide)

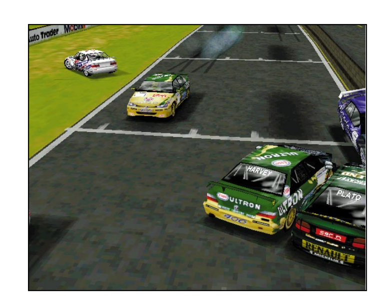
Mit gepanzerten Pick-Ups oder Dragstern kreuzen die Verzweifelten durch karge Wüstenlandschaften, fahren über zerstörte Staudämme oder an heruntergekommenen Industrieanlagen vorbei. Die Grafik-Engine scheint alles andere als heruntergekommen: Jedes Fahrzeug besteht aus bis zu 800 Polygonen, passend zu den sehr detaillierten und wieselflink dargestellten Strecken. Nebenbei wird jeder Fahrer mit einer kleinen Hintergrundgeschichte versehen; Feryl zum Beispiel wurden nach einem Unfall zwei künstliche Lungen eingesetzt, die man mit den Luftfiltern ihres Mustangs verbunden hat. Je schneller sie mit ihrem Geschoß fährt, desto besser funktioniert ihr künstlicher Metabolismus. Kraß, was? **(uh)**

Tourenwagen *bitten zum Tanz*



Die Fahrzeuge sind schöner geworden, ihre Fahrer hinter den transparenten Glasscheiben sogar deutlich zu erkennen. (TOCA 2)

Im eher üblichen Rahmen bewegt sich **Toca 2**. Mit dem vollständigen Streckenkatalog der britischen Saison '98 und allen Originalfahrzeugen möchte man insbesondere das Herz der Tourenwagenliebhaber gewinnen. Neben Grafikverbesserungen werden etliche andere Neuerungen eingebaut. Boxenstopps während der Rennen machen eine Strategieplanung erforderlich. Außerdem hat man sich viele kleine Gimmicks ausgedacht, um die Atmosphäre zu erhöhen: So kann sich ein Taubenschwarm auf der Strecke niederlassen und in Panik auffliegen, wenn sich das Teilnehmerfeld plötzlich nähert. Und Hans-Joachim Stuck, vor der Schumacher-Ära der bekannteste deutsche Rennfahrer, sorgt für launige Kommentare und Kalauer während des Rennens. Wichtig erscheint uns auch der Hinweis, daß das Original-Toca-Team Unterstützung von der »Colin McRae Rally«-Mannschaft erhält. Das Fahrverhalten der Boliden dürfte dadurch merklich gewinnen. **(uh)**



Massenkarambolagen erfreuen sich immer noch einer gewissen Beliebtheit. (TOCA 2)

TOCA 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Codemasters
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Januar '98

Freude am Fahren?

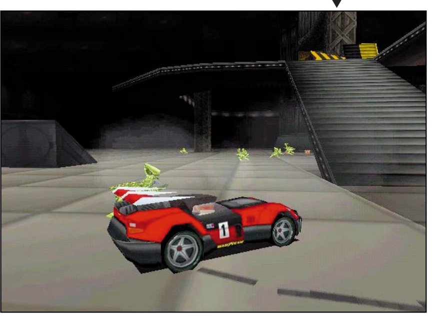
Im Grunde nur ganz nebenbei geht es bei **Carmageddon 2** um Rennsiege. Wie der an das biblische Armageddon (den Weltuntergang) angelehnte Titel schon ahnen läßt, jodeln Sie mit Ihrem Gefährt bevorzugt durch Menschenmassen, Schaufenster oder Hauswände. Nur so erhalten Sie ausreichend Extrawaffen oder Zeitgutschriften, die allesamt sehr wichtig sind. Beim Thema Extrawaffen lassen sich die Programmierer einiges einfallen. An Ihrem Brummer können Sie neben Maschinengewehr oder Raketenwerfer einen gigantischen Morgenstern am Heck anbringen, der durch geschickte Manöver Konkurrenten einfach von der Bahn fegt. Speziell für den züchtigen deutschen Markt programmieren die Engländer bereits eine besondere Version, in der Aliens die normalen Fußgänger ersetzen werden. **(uh)**

CARMAGEDDON 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	SCI
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Dezember '98



Neulich, im Kaufhaus: Aliens beim Einkaufsbummel stören ist die Pläsier dieses Fahrers. (Carmageddon 2)

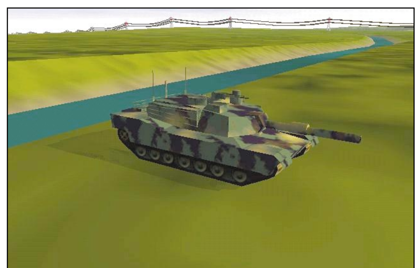
Die Fahrphysik wirkte bei einem ersten Test überraschend gut. (Carmageddon 2)



Es dröhnen die Rotoren


In der Vorabversion haben Wälder und Flüsse noch sehr gerade Ränder. (Apache/Havoc)

Auch dieses Weihnachten muß für Freunde gepflegter Kampfhubschrauber-Simulationen kein trauriges Fest ohne Spiel unter dem Baum sein. Gleich zwei Helikopter erhalten Sie in **Apache/Havoc**, und zwar die jeweiligen schweren Exemplare der amerikanischen und sowjetischen Armee mit Namen AH-64D Apache und Mil Mi-28N Havoc. Besonderen Wert legen die Programmierer, die sich aus ehemaligen Digital Integrations- und DID-Mitarbeitern rekrutieren, auf Realismus und Authentizität. So müssen Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit und bei (fast) jedem Wetter in den Einsatz. Das Zielen in Nacht und Nebel bei heftigem Wind und Schneegestöber kann trotz aller moderner Technik in ziemlichen Streß ausarten.


Die Designer wollen auch auf Details wie diesen Panzer Wert legen. (Apache/Havoc)

Vier dynamische Kampagnen wollen absolviert werden, deren Verlauf immer anders ausfallen soll. Je nach Gebiet starten Sie von schwankenden Schiffen aus, was Starten und Landen nicht unbedingt vereinfacht. Landschaften samt Wäldern und Flußbänken werden akkurat dargestellt: So können Sie sich hinter Bäumen und Ufern verstecken, um blitzschnell zuzuschlagen und dann unauffällig zu verschwinden. Damit sich Anfänger nicht allzu schwertun, läßt sich das aerodynamische Modell vereinfachen, was allerdings mit Einschränkungen bei der Manövrierfähigkeit verbunden ist. Laut Empire wird eine testfähige Ausführung des Programms für die nächste Ausgabe verfügbar sein. **(mash)**


Einige Missionen starten von Hubschrauberträgern aus, die ebenfalls in allen Einzelheiten modelliert werden. (Apache/Havoc)

APACHE/HAVOC – FACTS

▶ Hersteller:	Empire Interactive
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	4. Quartal '98

Lara *die dritte*

Wer ist von adeliger Abstammung, furchtlos, üppig proportioniert und existiert nur als Ansammlung von texturierten Polygonen? Richtig, es ist Lara Croft, die wohl bekannteste Heroine im Computer- und Konsolenbereich. In diesem Jahr bricht sie in **Tomb Raider 3** wieder zu neuen Heldentaten auf, die sie in den Südpazifik, aber auch in die Arktis führen. Selbstverständlich ist die kühle Britin immer passend und dem Anlaß entsprechend gekleidet. Sie fährt inzwischen nicht nur Boot, sondern auch Auto, die Gegnerintelligenz wollen die Designer von Core ebenfalls verbessern. Dazu soll die Levelreihenfolge nicht mehr linear ausfallen, der Spieler nimmt jetzt direkten Einfluß auf den Ablauf. Die Grafik-Engine zaubert dazu realistische Schatten und Transparenzen auf den Bildschirm, außerdem sind farbige Lichteffekte möglich. **(mash)**

TOMB RAIDER 3 – FACTS	
▶ Hersteller:	Eidos Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '98



▲ **Kleine Kletterpartie gefällig? Lara beherrscht nun auch das Hangeln unter Höhlendecken perfekt. (Tomb Raider 3)**

Auch Fahrzeuge stehen der drallen Hauptdarstellerin mittlerweile zu Diensten, etwa dieser Mini-Geländewagen. (Tomb Raider 3)

Wer ist Corvus?



Auch ▶ normale Waffen verursachen respektable Schäden. (Heretic 2)

Nach seiner Verbannung in die äußeren Welten kehrt der Elf Corvus nach jahrelanger Wanderschaft in sein Vaterland zurück. Doch was muß er sehen! Das Heimatdorf ist ziemlich heruntergekommen, und die Bewohner benehmen sich merkwürdig. Bald stellt sich heraus, daß sie alle an einer Seuche erkrankt sind, die sich über den ganzen Kontinent auszubreiten droht. In **Heretic 2** will er natürlich eben dies verhindern. Seine Suche führt ihn durch die Stadt, Minenschächte und andere bedrohliche Gebiete. Die einzelnen Level werden dabei linear hintereinander absolviert.

Die Ansicht aus der dritten Person zeigt, wie Corvus im Verlauf der Kämpfe Kratzer und Wunden erhält, die auf der Hauttextur dargestellt werden. Für Freunde netter Deathmatches wird ebenfalls gesorgt, denn außer den normalen Spielszenen befinden sich sechs spezielle Mehrspieler-Level auf der CD. Wir erwarten für die nächste Ausgabe eine Testversion. **(mash)**

Viele magische Sprüche helfen Corvus bei seiner Suche. (Heretic 2)

HERETIC 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Raven Software/Activision
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '98

Flieger, grüß mir die Sonne

Auch **Fighter Squadron** nähert sich der Vollendung, wie wir von Publisher Activision erfuhren. Die Weltkrieg-2-Flugsimulation setzt Sie hinter das Steuer bekannter Jäger und Bomber wie die Me-262 oder die B-17. In den größeren Maschinen können Sie auch zwischen den einzelnen Besatzungsmitgliedern umschalten. In drei Kampagnen mit insgesamt 90 Missionen fliegen Sie über den Ärmelkanal, das Rheinland, aber auch nach Nordafrika, das von »Combat Flight Simulator« und »European Air War« (Tests zu beiden Spielen in dieser Ausgabe, Seite 152 und 148) vernachlässigt wird. Die einzelnen Missionen sollen ebenfalls über die üblichen Geleitschutz-/Angriffseinsätze hinausgehen. So müssen Sie beispielsweise U-Boote aufspüren und versenken. Trotz der Betonung von maximalem Realismus gibt es für Anfänger einen Arcade-Modus, in dem sich alles etwas einfacher handhaben läßt. **(mash)**

Das Schadensmodell wird sehr realistisch ausfallen. Die geknickten Flügel dieses Jägers dürften daher nicht mehr allzu lange halten. (Fighter Squadron)



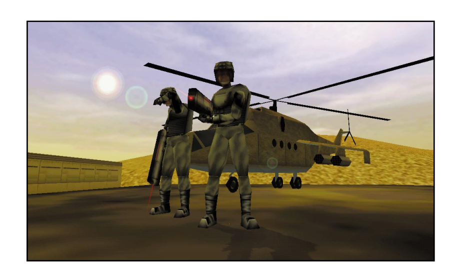
Feuer frei! Auch Bodenziele wollen bekämpft werden. (Fighter Squadron)

FIGHTER SQUADRON – FACTS	
▶ Hersteller:	Activision
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Dezember '98

World Wide Web

In der nächsten Ausgabe ist es hoffentlich soweit: Dann liegt uns aller Wahrscheinlichkeit nach eine testfähige Version von Digital Image Designs **Wargasm** vor. Der in der Zukunft angesiedelte Mix aus Strategie und actionlastiger Simulation umfaßt sowohl Boden- als auch Luftfahrzeuge. Außer Hubschraubern wie dem Apache oder Comanche steuern Sie M1- und Challenger-Panzer, die allerdings mit Energiegeschützen ausgerüstet sind. Auch als Fußsoldat ziehen Sie mit dem Lasergewehr in die Schlacht.

Das ist jedoch nur die eine Hälfte des Spiels, denn als Kommandant sind Sie zugleich für das Zusammenspiel der Einheiten verantwortlich. Sie kommandieren von einer isometrischen Karte aus Tanks wie Helikopter per Rahmen-Ziehen, auch sonst wurden viele Anleihen bei populären Echtzeit-Strategietiteln gemacht. **(mash)**



Fußsoldaten spielen ebenfalls eine große Rolle. Achten Sie auf den linken Kameraden, der seine Augen vor der Sonne bedeckt. (Wargasm)



In der Schützenansicht wird deutlich, daß auf authentische Waffen wenig Wert gelegt wurde. (Wargasm)

WARGASM – FACTS

▶ Hersteller:	Digital Image Design/ Infogrames
▶ Genre:	Action-Strategie
▶ Termin:	4. Quartal '98

▲ Beim Einfallen in dieses gegnerische Lager schlägt uns erbitterter Widerstand entgegen. (Wargasm)

Dies & Das

➔ Verbesserten 3D-Support und erweiterte Mehrspieler-Optionen soll Red Baron 3D bieten, das demnächst in die Geschäfte kommt.

➔ Für 30 Mark erhalten Sie die Box-Version von Interactive Magics Warbirds inklusive zehn Freistunden für den deutschen Multiplayer-Service Netplayer.

➔ Activision hat sich für die nächsten zehn Jahre die Rechte an allen Star-Trek-Serien und -Filmen gesichert. Ihr erstes Spiel basiert auf dem im Oktober erscheinenden Kinofilm »Star Trek: Insurrection«.

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Auch in diesem Monat informieren wir Sie wieder darüber, welche Klassiker Sie als Budget-Titel oder im Rahmen einer Spiele-Kompilation erhalten und wo Sie wieviel sparen können.



The Full Wormage

Wer schon immer alles, was mit den Kampfwürmern von Team 17 zu tun hat, in einer Schachtel haben wollte, sollte sich einmal »The Full Wormage« ansehen, das hierzulande von Microprose vertrieben wird. Hinter dem Namen **Worms United** verbirgt sich eine ältere Zusammenstellung, bestehend aus dem Original-Programm »Worms« und der Add-on-Disk »Worms Reinforcements«. Ein T-Shirt liegt der Verpackung ebenfalls bei, so daß Sie sich gleich als jemand outen können, der an Wurmbefall leidet.

Vier Milliarden Level umfaßt das DOS-Original, mit dem eingebauten Editor dürfen Sie auch eigene Welten erstellen. Am meisten Spaß macht das Ganze mit mehreren Mitspielern, und so vergnügen Sie sich nicht nur per Hotseat an einem PC, sondern verbinden Ihren Computer per Modem oder IPX-Netzwerk mit einem anderen menschlichen Gegner.



Für Flipper-Freunde: Der Worms-Tisch aus Addiction Pinball. (The Full Wormage)

Mit dem Nachfolger dieses Hits namens **Worms 2** geht´s gleich weiter. In Super-VGA-Auflösung und mit vielen neuen Waffen wie Napalm-Bomben und explosiven postalischen Wurfsendungen befehden sich Ihre wirbellosen Freunde unter Windows 95. Auch hier ist ein Design-Tool vorhanden, mit dem Sie die Kampfareale und Waffen editieren können, etwa deren Vernichtungspotential. Viele kleine nette Animationen erfreuen den Wurmliebhaber, eigene Sounds lassen sich ebenfalls einbauen.

Für den Fall, daß Sie auch gern flippern, hat der Publisher noch den Worms-Tisch aus **Addiction Pinball** beigelegt. In einem Dutzend Bonus-Spielchen in der Punkteanzeige gehen Sie auf die Jagd nach Bonuspunkten, wobei Sie auch am Tisch rütteln dürfen. Je nach Grafikkarte und Prozessorpower können Sie Auflösungen von 640 mal 480 Pixel bis zu 1600 mal 1200 Punkten für die Darstellung des nicht-scrollbaren Flippers wählen. **(mash)**



Der Nachfolger zum Klassiker Worms findet sich ebenfalls in der Packung. (The Full Wormage)

THE FULL WORMAGE – FACTS

- Hersteller: Microprose
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 100 Mark
- Hardware: Pentium/75, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
3D Power Pack	Sega Rally, Virtua Fighter 2, Worldwide Soccer PC	Sega	70 Mark	★★★
Descent 1 and 2	Descent 1, 2, Descent: Mission Builder 2, Descent: Levels of the world	Interplay	50 Mark	★★★
Family Pack	Baku-Baku, Bug!, Ecco the Dolphin, Sonic CD	Sega	70 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
1942 – The Pacific Air War	Simulation	6/94	Novitas	20 Mark	★★★
Bundesliga Manager Hattrick	Wirtschafts-simulation	11/94	Software 2000	30 Mark	★★★★
Capitalism	Wirtschaftssim.	12/95	Software 2000	30 Mark	★★★★
F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	Funsoft	40 Mark	★★★★★
Leviathan	Strategie	11/97	Funsoft	30 Mark	★★★★
Outlaws	3D-Action	6/97	Funsoft	40 Mark	★★★★
Rallye Racing 97	Rennspiel	12/96	Software 2000	30 Mark	★★★
Shadows of the Empire	Action	11/97	Funsoft	40 Mark	★★★★
Silent Service 2	Simulation	–	Novitas	10 Mark	★★
This means War!	Strategie	2/96	Novitas	20 Mark	★★



DAS SURFBRETT

Und da sage noch jemand, im Internet gebe es nichts Neues mehr zu entdecken: Haben Sie schon Bata Illic, die Star-Wars-Sturmtruppen oder Bill Gates mit ausgeschlagenen Zähnen gesehen?

Musikantenstadl

»Eine Reise in den Süden ist für andre schick und fein – doch zwei kleine Italiener möchten gern zuhause sein.« Erkannt? Nein? Gut, dann etwas Einfacheres: »Musikanten herbei, bei Musik und bei Wein woll´n wir heut´ glücklich sein. Ich fand sie irgendwo, allein in Mexiko, Anita, Anita.« Willkommen in der bunten Welt des deutschen Schlagers, der seine Blütezeit irgendwann zwischen 1955 und 1980 hatte. Namen wie Conny Froboess oder Costa Cordalis sagen den Kids von heute genausoviel wie Sash oder DJ Bobo einem Fünfzigjährigen – nämlich wenig bis gar nichts. An Unterhaltungs-Ikonen wie Hans Albers oder Zarah Leander wollen wir gar nicht erst denken. Doch »Fräulein Kiki's klingende Schlagerparade« hilft: 147 Texte liegen auf den Webseiten der Schlagerparade bereit. Neben Klassikern wie »La Paloma« oder »Ich weiß, es wird einmal ein Wunder geschehn« gehören auch 70er-Evergreens wie »Zigeunerjunge« oder »Wann wird's mal wieder richtig Sommer?« zum Repertoire. Nicht fehlen dürfen Namen wie Bata Illic und Nino DeAngelo – Menschen, die man heute allenfalls noch in Kalkofes Mattscheibe zu Gesicht bekommt. Ein besonderes Schmankerl: Knapp 20 Lieder sind mit Midi-Klängen untermalt – Karaoke ist nichts dagegen. Die Herren Austinat und Werner ließen es sich daher nicht nehmen, lautstark ein »Flieger, grüß' mir die Sonne« durch die Redaktion zu schmettern – der bekannte Schlagersänger Udo Hoffmann war zu diesem Zeitpunkt leider auf einer Pressetour in England. Allerdings ist die Internet-Textsammlung noch ausbaufähig: So vermißten wir schmerzhaft Heinos »Die schwarze Barbara«

http://www.geocities.com/Vienna/4200/index.html



Fast genauso grell wie die rund 150 Schlager-Evergreens: Die Starseite von Fräulein Kikis klingender Schlagerparade.

Bei den Sturmtruppen

Was uns Deutschen die Reality-TV-Sendung »Notruf«, ist den US-Amerikanern die Serie »Cops«. Während bei Notruf schon ein von der Freiwilligen Feuerwehr Poing bekämpfter Dachstuhlbrand eine mittlere Sensation ist, begleitet Cops waschechte Polizisten mit der Kamera bei ihrem Tagwerk. Vom Ausheben einer Hehlerbande bis zum Aufspüren eines gesuchten Massenmörders – es gibt keinen konspirativen Schlupfwinkel, in den die Kameramänner nicht ihr Objektiv hineinstecken würden. Als braver US-Bürger ist Kevin Rubio aber nicht nur Cops-, sondern auch Star-Wars-Fan. Was läge da näher als eine Parodie namens »Troops«? Wir begleiten darin den wackeren Sturmtruppen-Captain Jyanix Bauch bei zwei ganz alltäglichen Einsätzen – ob sich dabei klärt, was in »Krieg der Sterne« mit den droidenklauenden Jawas und Luke Skywalkers Onkel Owen und Tante Beru passiert ist? Das Ganze ist auf jeden Fall extrem witzig und gleicht dem TV-Vorbild frappierend, bis hin zur Titelmusik. Auch die Kostümierung der Darsteller wirkt absolut authentisch. Das liegt daran, daß einige von Kevins Freunden professionelle Maskenbildner und Requisiteure sind, die die Uniformen allesamt maßgeschneidert haben. In den USA machte Troops schnell Furore, nicht zuletzt in Hollywood – ist dafür doch kein millionenschweres Filmstudio, sondern eine Gruppe von Fans verantwortlich. Inzwischen wartet der Film auch im Internet auf Download-bereite Zuschauer. Der einzige Nachteil: Die fünf Einzelhäppchen sind mit insgesamt knapp 80 MByte nicht gerade klein. Aber in Kooperation mit ein paar Freunden oder verteilt auf mehrere Sitzungen sollte das für den »Secret Ops«-gestählten Onliner kein Problem sein.

http://www.theforce.net/troops/index.html



Dürften wir bitte mal ihren Führerschein sehen, Sir? (Troops)



Neben dem eigentlichen Film gibt es auch etliche Troops-Storyboards zu bestaunen.

Hau den Bill!

Vorbei die Zeiten, in denen ein digitales Naselangziehen des Microsoft-Bosses für Genugtuung und Weltfrieden sorgte (wir berichteten). In der etwas krasseren Variante geben Sie Bill Gates per Mausklick eins auf die Nase. Und nicht nur ihm, sondern auch dem ehrwürdigen Captain James T. Kirk, dem alterungsresistenten Michael Jackson und zwei amerikanischen Fernsehmoderatoren. Verrutscht bei Mr. Microsoft noch die Brille, verliert Captain Kirk ... doch sehen Sie selbst. (ra)

http://www.well.com/user/vanya/punch.html





Vorher – nachher: Willkommen beim lustigen Auf-die-Brille-hauen mit Onkel Bill und seinen Freunden.

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Unreal	GT Interactive
2	(2)	Commandos	Eidos
3	(3)	Starcraft	Blizzard
4	(4)	Anno 1602	Sunflowers
5	(25)	Age of Empires	Microsoft
6	(12)	Grand Theft Auto	Take 2
7	(27)	Final Fantasy 7	Eidos
8	(11)	Indiziertes Spiel	Activision
9	(7)	Total Annihilation	GT Interactive
10	(10)	FIFA 98	EA Sports
11	(19)	F 1 Racing Simulation	UBI Soft
NEU 12	(NEU)	Conflict FreeSpace	Interplay
13	(16)	NHL 98	EA Sports
14	(24)	Battlezone	Activision
15	(5)	Wing Commander Prophecy	Origin
16	(6)	Frankreich 98	EA Sports
17	(23)	Fallout	Interplay
NEU 18	(NEU)	Knights & Merchants	Topware
19	(28)	Need for Speed 2	Electronic Arts
20	(8)	Anstoss 2	Ascaron

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum September 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	Dune 2000	Electronic Arts
2	(2)	Anno 1602	Sunflowers
3	(14)	Bundesliga Manager 98	Eidos
4	(1)	Commandos	Eidos
NEU 5	(NEU)	Need for Speed 3	Electronic Arts
6	(5)	Knights & Merchants	Topware
NEU 7	(NEU)	X-Files: The Game	Fox Interactive
8	(3)	Autobahn Raser	Davilex
NEU 9	(NEU)	NHL 99	EA Sports
10	(4)	Unreal	GT Interactive
11	(11)	Age of Empires	Microsoft
NEU 12	(NEU)	Mayday	JoWood
13	(13)	Tomb Raider 2	Eidos
14	(15)	Flight Simulator 98	Microsoft
NEU 15	(NEU)	Motocross Madness	Microsoft
16	(12)	Pro Pilot	Sierra/Impressions
17	(6)	MechCommander	Microprose
18	(–)	Forsaken	Interplay
19	(16)	Emergency	Topware
20	(8)	Heart of Darkness	Infogrames

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. September1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Deer Hunter	GT Interactive
2	(NEU)	Rainbow Six	Red Storm
3	(NEU)	Dune 2000	Electronic Arts
4	(NEU)	Commandos	Eidos
5	(9)	Titanic	Cyberflix
6	(-)	Diablo	Sierra/Impressions
7	(2)	Starcraft	Sierra/Impressions
8	(4)	Cabela's Big Game Hunter	Activision
9	(4)	Rocky Mountain Trophy Hunter	GT Interactive
10	(5)	Unreal	GT Interactive

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: September 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Commandos	Eidos
2	(–)	Indiziertes Spiel	Activision
3	(3)	Premier Manager 98	Gremlin
4	(NEU)	Creatures 2	Mindscape
5	(5)	Titanic	Cyberflix
6	(4)	World Cup 98	EA Sports
7	(2)	X-Files:The Game	Fox Interactive
8	(10)	C & C: Red Alert	Westwood
9	(9)	Championship Manager 97/98	Eidos
10	(7)	Unreal	GT Interactive

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: September 1998

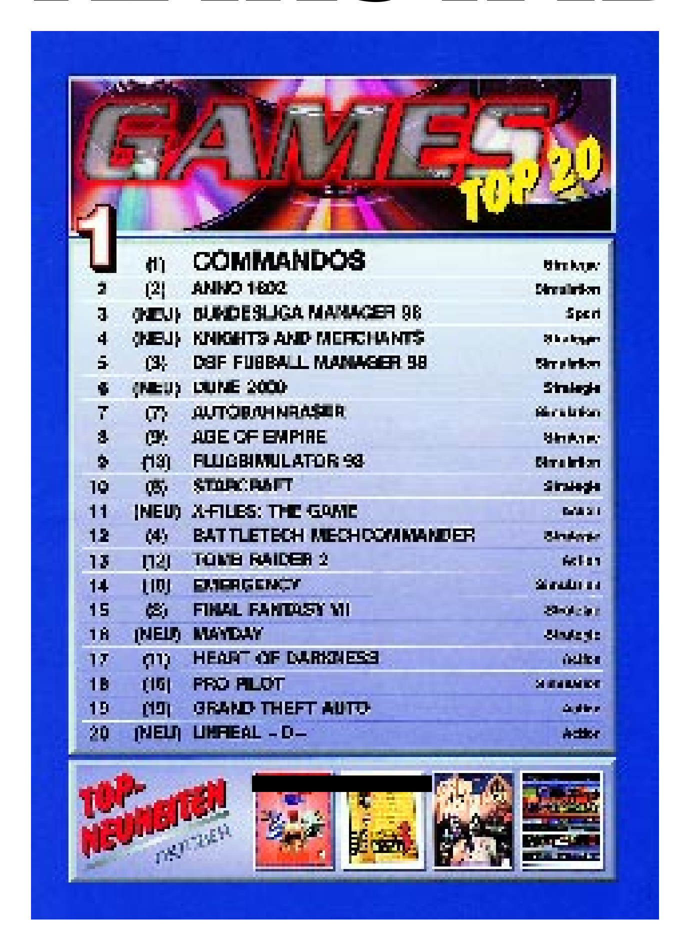
GEWINNER



Die Preise sind diesmal von Creative Labs:
1 Soundblaster PCI 128,
1 Cambridge Soundworks CSW 100 und 1 Voodoo 8 MB-Karte

Gewinner:
Andrea Jahnke, Kupferberg
Stephan Hemming, Ladenburg
Stefan Riske, Salzgitter

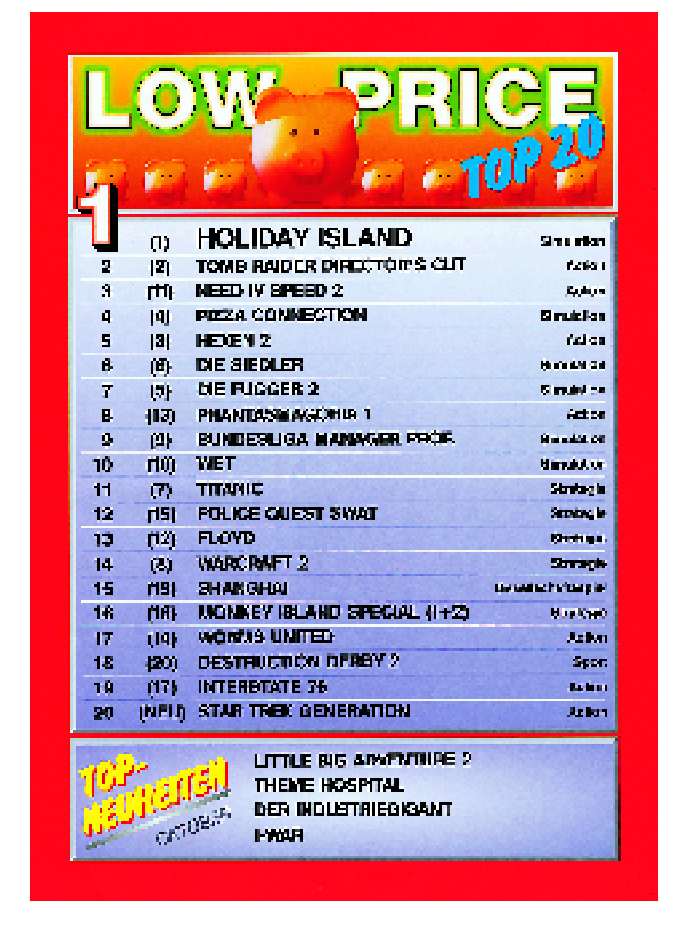
KARSTADT · HERTIE



GAMES TOP 20

1	(1)	COMMANDOS	Strategie
2	(2)	ANNO 1602	Simulation
3	(NEU)	BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
4	(NEU)	KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
5	(3)	DSF FUSSBALL MANAGER 98	Simulation
6	(NEU)	DUNE 2000	Strategie
7	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
8	(9)	AGE OF EMPIRE	Strategie
9	(13)	FLUGSIMULATOR 98	Simulation
10	(5)	STARCRAFT	Strategie
11	(NEU)	X-FILES: THE GAME	Action
12	(4)	BATTLETECH MECHCOMMANDER	Strategie
13	(12)	TOMB RAIDER 2	Action
14	(10)	EMERGENCY	Simulation
15	(6)	FINAL FANTASY VII	Strategie
16	(NEU)	MAYDAY	Strategie
17	(11)	HEART OF DARKNESS	Action
18	(16)	PRO PILOT	Simulation
19	(19)	GRAND THEFT AUTO	Action
20	(NEU)	UNREAL – D –	Action

TOP-NEUHEITEN OKTOBER



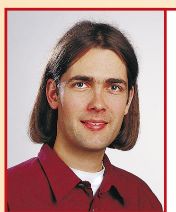
LOW PRICE TOP 20

1	(1)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
2	(2)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
3	(11)	NEED FOR SPEED 2	Action
4	(4)	PIZZA CONNECTION	Simulation
5	(3)	HEXEN 2	Action
6	(6)	DIE SIEDLER	Simulation
7	(5)	DIE FUGGER 2	Simulation
8	(13)	PHANTASMAGORIA 1	Action
9	(9)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	Simulation
10	(10)	WET	Simulation
11	(7)	TITANIC	Strategie
12	(15)	POLICE QUEST SWAT	Strategie
13	(12)	FLOYD	Strategie
14	(8)	WARCRAFT 2	Strategie
15	(19)	SHANGHAI	[illegible]
16	(18)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	[illegible]
17	(14)	WORMS UNITED	Action
18	(20)	DESTRUCTION DERBY 2	Sport
19	(17)	INTERSTATE 76	Action
20	(NEU)	STAR TREK GENERATION	Action

TOP-NEUHEITEN OKTOBER

LITTLE BIG ADVENTURE 2
THEME HOSPITAL
DER INDUSTRIEGIGANT
I-WAR

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-Spieleoldie: Pitfall 2 (Atari VCS)

Statt feingeistiger Sinnsprüche gibt es diesen Monat dreiste Werbung. Reicht Ihnen ein singender Udo in den Multimedia Leserbriefen noch nicht? Rettung naht: Am Samstag, dem 28. November können Sie mich in der Baß-Ecke des Good-News-Chores bei einem Gospelkonzert erspähen. Wo? Holzstr. 9, München. Wann? 19:30 Uhr.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Secret Ops
- Lode Runner 2
- Nightlong

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Smashing Pumpkins: Mellon Collie and the Infinite Sadness

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Berge von Noten (zum Auswendiglernen)

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Lieblings-Spieleoldie: MAD TV (PC)

Bereits die Vorboten des Weihnachtsrummels machen das Einkaufen zur Fron. In den Konsumtempeln blockiert zuckriges Backwerk die Gänge, während die Lautsprecher zumindest ebenso zuckrige Weihnachtsschalmeien absondern. Und pünktlich zum Christenfest stimmen die Einzelhändler dann ihre alljährliche Klage über stagnierende Umsätze an – also mich wundert das überhaupt nicht.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- NHL 99
- Dynasty General
- Railroad Tycoon 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Soft Cell: Down in the Subway

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Münchner Stadtmagazin

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 33
Geburtsort: Hamburg
Lieblings-Spieleoldie: Altern.Reality (Atari XL)

Hurra, hurra! Auch ich habe jetzt eine 3Dfx-Karte. Das Ding mußte einfach sein. Und gleich stellt sich ein Problem: Alle PCI-Slots sind voll. Die sind nämlich mit Mystique, SCSI-Controller und Video-Capture-Karte belegt. Und das Board hat nur drei PCI-Slots. Also ist auch ein neues Motherboard fällig. Zu dumm, daß ich mein letztes Geld gerade für die 3Dfx-Karte ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Cubasis AV
- Borland C++ Builder 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pole: CD1

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Roland JV-1080 Synthesizer-Handbuch

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-Spieleoldie: Bioforge (PC)

Oktoberfest! Endlich konnte ich mir selber mal ein Bild von der berühmten Münchner Wies'n machen. So viele glückselig lallende Bayern in schicken Lederhosen auf einem Haufen – mir ging das Herz auf. Bei der Rückfahrt in der S-Bahn geriet ich dann noch in eine zünftige Prügelei mehrerer Ureinwohner. Schon geil; nächstes Jahr bin ich bestimmt wieder dabei.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Grand Prix Legends
- Nightlong
- V2000

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Beatles: Das blaue Album

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Fedor M. Dostojewski: Die Brüder Karamasoff

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 34
Geburtsort: München
Lieblings-Spieleoldie: Zork (Z80A)

Auf Anraten von Profis habe ich mir ein Wasserbett ohne Wellenberuhigung gekauft, um meine Kreuzschmerzen loszubekommen. Hat auch einwandfrei geklappt: Die Kreuzschmerzen sind Vergangenheit, doch was wohl die ständigen Träume vom Untergang der Titanic zu bedeuten haben? Auf jeden Fall kann ich mich dank Bett-Heizung auf einen kalten Winter freuen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Half-Life
- Age of Empires: Rise of Rome
- Populous 3 (Demo)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Marius Müller-Westerhagen: Radio Maria

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry Rhodan Silber-Band 51

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-Spieleoldie: Elite (C64)

Zu Hause ist's am schönsten: Diese alte Weisheit bewahrheitet sich immer wieder aufs neue. Wenn es dann auch mit der Geographie klappen würde: Nach einem Abstecher zu Volker auf der Rückfahrt fuhr ich dann leider auf die falsche Abfahrt am Autobahndreieck und machte so einen 100km-Schlenker durch Thüringen. Zumindest sieht man mal etwas von der Welt ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- F22 Total Air War
- F-16 MRF & MiG-29 Fulcrum
- Wing Commander Secret Ops

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Back to Titanic

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Jody Duncan: The making of The Lost World

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Lieblings-Spieleoldie: Scramble (VC 20)

Nach mehrmonatiger Verfehlung namens »Unreal« bin ich heimgekehrt ins indizierte Reich der Rocket-Jumps und Tele-Fraggs. Bei der Vielzahl von Total-Conversions, die es mittlerweile für »indiziertes Spiel« von id gibt, sind mir fast die Augen übergegangen. »Capture-the-Chicken«, »King of the hill« und »Generation« haben es wirklich in sich. Da schaut die gesamte Konkurrenz kläglich aus.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Indiziertes Spiel
- Half-Life
- Shogo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Punk-O-Rama III

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Pratchett: Jingo

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-Spieleoldie: M.U.L.E. (C 64)

Nachdem sich Udo über unsere Schmähungen seiner Gesangskunst beklagt hat, gelobe ich Besserung. Schließlich gehört es sich nicht, Eigenheiten der Kollegen hier auszubreiten. Glücklicherweise wird Roland seinen Sangestrieb bei allwöchentlichen Chorproben los. Ob der Geburtsort von Manfred sich hingegen irgendwann akustisch bemerkbar macht?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- NHL Hockey 99
- V2000
- Rainbow Six

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Crash Test Dummies: God Shuffled His Feet

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ein Glas Wasser

+++ spiele-test +++ spiele-test +++ spiele-test +++



Udo Hoffmann

start

Gewissensfragen

Die Unterteilung der PC Player in die drei Hauptbereiche News und Spiele-Tests sowie Hardware hat einen wohldurchdachten Sinn. Im Grunde ist das ganz einfach: Der Newsteil beschäftigt sich mit kurz bevorstehenden Veröffentlichungen und anderen interessanten Meldungen. Der Testteil beschränkt sich auf testfähige Versionen neuer Spiele und gibt zum Schluß eines jeden Artikels eine Wertung ab. So weit, so bekannt.

Was aber geschieht mit Spielen, die fast fertig sind, aber noch gravierende Mängel haben? Man stelle sich zum Beispiel vor: Grafikfehler oder unausgewogene Schwierigkeitsgrade? In diesem Fall machen wir uns die Sache nicht leicht. Im Zweifelsfall warten wir lieber auf eine ausgereifte Version. Das hat den Vorteil, daß die Testversion im Regelfall sehr nahe an der Verkaufsversion und unser Urteil fundierter ist, als es bei journalistischen Schnellschüssen der Fall sein kann. Aus diesem Grund werden Sie die seit einiger Zeit zunehmend in Mode gekommenen Test-Preview-Hybriden, also fingierte Möchtegern-Tests mit Meinungskasten, aber ohne Endwertung, bei uns vergeblich suchen. Denn entweder ist ein Produkt testfähig und damit reif für eine Wertung- oder eben nicht. Den Aktualitäts-Malus nehmen wir da gerne in Kauf.

Doch genug der hehren Worte; die aktuelle Ausgabe strotzt diesen Monat geradezu vor gutgemachten Revivals beliebter Klassiker. Ob Sie Ihren Blick auf »Populous: The Beginning« oder »Caesar 3« richten, ob Sie sich mit »Railroad Tycoon 2« oder »Lode Runner 2« vergnügen: Alles schon mal dagewesen. Sollten Sie darüber lamentieren und die Einfallslosigkeit der Branche verfluchen? Oder statt dessen angesichts der gelifteten Ausgaben zeitloser Klassiker in Jubelgeschrei ausbrechen? Jeder nach seiner Fasson; Hoffmann aber meint: Das Anspielen lohnt. Insbesondere die Vorgänger Populous und Railroad Tycoon sind schon so alt, daß die aktuellen Versionen gerade den jüngeren Spielern wie brandneue Geniestreiche erscheinen werden



Caesar 3 oder Populous – The Beginning: Wer bei derart gutgemachten Revivals nicht wenigstens mal einen Blick riskiert, ist selber schuld.

Ihr 

»Best Buy«

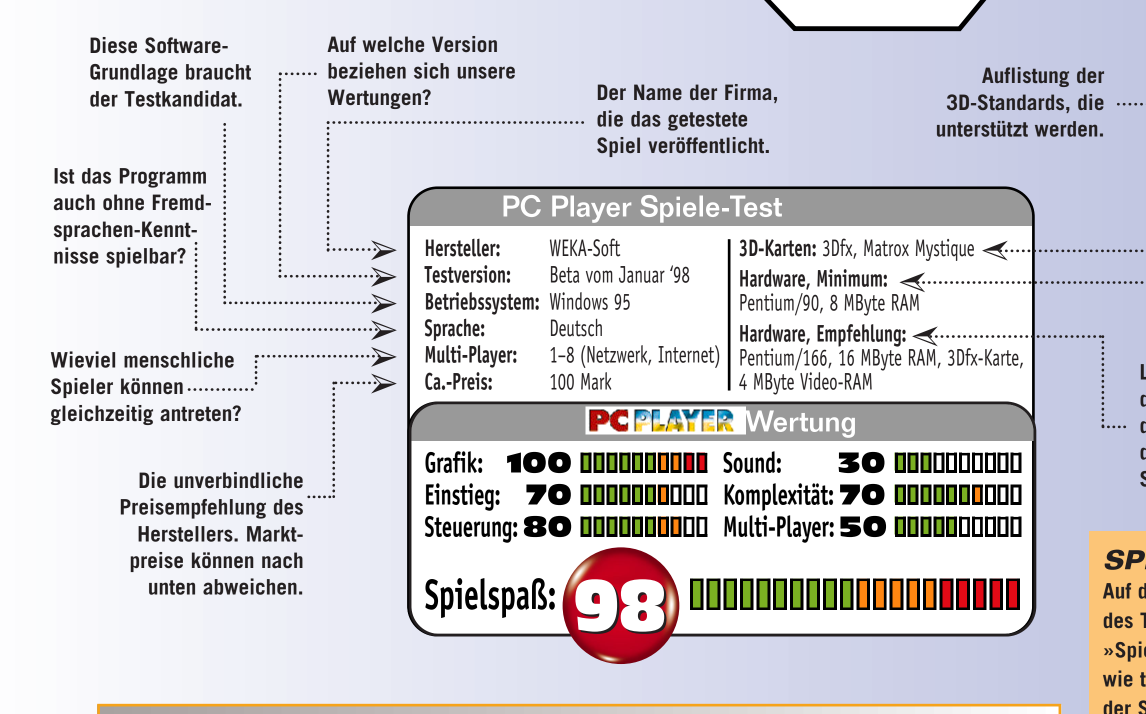
aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:** Half-Life (Sierra) Test in PC Player 12/98
- **Action-Adventure:** Oddworld: Abe's Oddworld (GTI) Test in PC Player 1/98
- **Adventure:** Curse of Monkey Island (LucasArts) Test in PC Player 1/98
- **Rennspiel:** Racing Simulation 2 (Ubi-Soft) Test in PC Player 11/98
- **Rollenspiel:** Final Fantasy 7 (Eidos) Test in PC Player 8/98
- **SF-Action-Simulation:** V2000 (Ubi Soft) Test in PC Player 11/98
- **Simulation:** F22 Total Air War (DID) Test in PC Player 11/98
- **Sport:** NHL 99 (EA Sports) Test in PC Player 11/98
- **Strategie (Echtzeit):** Commandos (Eidos) Test in PC Player 7/98
- **Strategie (Runden):** Dynasty General (Mindscape) Test in PC Player 11/98
- **Strategie (Wirtschaft & Aufbau):** Caesar 3 (Sierra/Impressions) Test in PC Player 12/98

So werten wir



Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS:
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

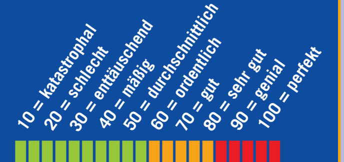
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis



Caesar 3



Scholle & Landmann: Auf den Farmen gedeihen die Nahrungsmittel.

Die Gesamtansicht einer noch recht kleinen Stadt.



Handel & Wandel: Im Hafen werden die Güter umgeschlagen, die im Warenlager und dem Speicher bereitstehen.



Brot & Spiele: Die Kämpfe im Colosseum unterhalten die Bevölkerung ganz prächtig.



Wohnen & Kultur: Der Wasserspeicher ist gut gefüllt, Künstlerkolonie, Löwengrube und Tempel stehen eng beisammen.

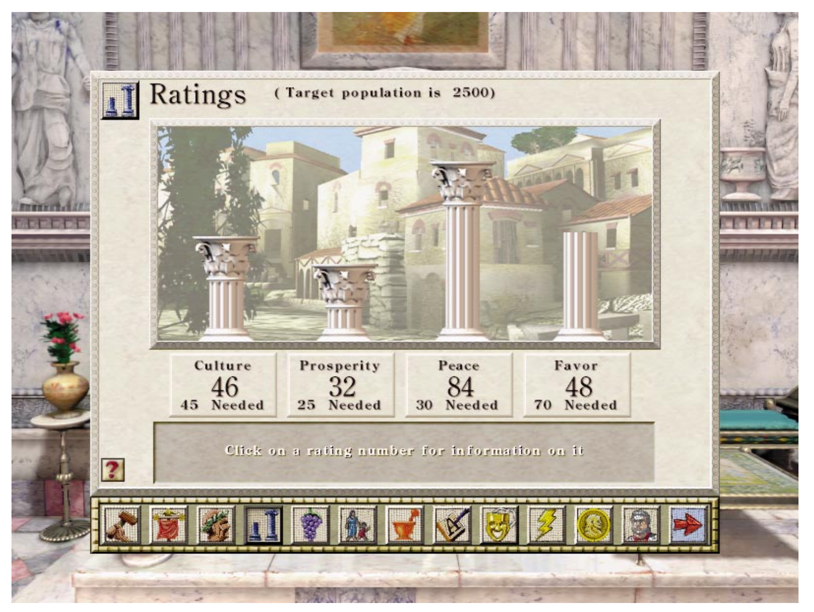
Wenn der architekturbegeisterte römische Kaiser Nero sich mit »Caesar 3« die imperiale Langeweile vertrieben hätte, dann wäre er wohl nicht auf die Idee gekommen, Rom anzuzünden. Der neueste Teil des Stadtplaner-Epos gewährt tiefe Einblicke in die Probleme antiker Metropolen.

Flotte Krieger waren sie ja, die alten Römer. Konsequent eroberten sie zunächst den ganzen Mittelmeerraum, um ihr Reich schließlich bis nach Britannien auszudehnen. Dabei begann alles mit einer kleinen Siedlung an einem mittelprächtigen Flußlauf, die als »Roma« in die Geschichte einging. Städte waren generell das Rückgrat des römischen Imperiums. Wo auch immer sich ihre Legionäre behaupten konnten, folgte rasch die Gründung einer Stadt. Dabei gingen sie äußerst systematisch vor und bauten neben Verwaltungsgebäuden und Märkten wie selbstverständlich auch öffentliche Bäder, Theater und Hospitäler. Sie brachten Kultur und urbane Lebensweise in Regionen, die bis dahin kaum permanente Ansiedlungen aufwiesen. Zu ihrer Versorgung führten sie neue Landwirtschaftsformen ein und brachten den Wein bis an den Rhein. Nicht nur Trier, älteste deutsche Stadt, auch Köln, Augsburg oder Mainz verdanken den fleißigen Gründervätern ihre Existenz.

Schon vor sechs Jahren versuchte sich die britische Firma Impressions an just diesem Thema und machte das Management einer römischen Stadt zum Inhalt eines Computerspiels. Mittlerweile befindet sich Impressions unter den Fittichen von Sierra und legt nun den dritten Teil von »Caesar« vor – mit bekannter Thematik, aber in einer völlig neuen Toga.

Zum Ruhme des Caesaren

Ein kleines Tutorium bringt dem Spieler zunächst die wichtigsten Aspekte seiner zukünftigen Aufgabe näher. Schließlich soll er quasi aus dem Nichts neue Städte erschaffen und gedeihen lassen. Zuvor darf man jedoch noch entscheiden, auf welche Weise man seine Fähigkeiten als Stadtplaner erproben möchte. Ein Dutzend Szenarien unterschiedlichster Schwierigkeit und Lage stehen zur Verfügung. Hinzu kommt ein Karrieremodus, in dem 15 Städte aufgebaut werden müssen, um zum Herrscher über das römische Weltreich zu werden. Dabei steht nach jeder erfolgreichen Stadtgründung die



Eine Statistik gibt Auskunft über die Fortschritte der Stadtentwicklung.

Entscheidung an, ob man lieber in einer friedlichen oder einer kriegerischen Region weitermachen möchte. Für einzelne Level sind durchaus zehn Stunden oder mehr zu veranschlagen.

Die Karten weisen alle gewisse Gemeinsamkeiten auf: Flußläufe bilden die Grundlage der Wasserversorgung und ermöglichen den Fernhandel, fruchtbarer Ackerboden ist für die Nahrungsmittelversorgung wichtig, und in der Nähe von Felsen sind Eisenvorräte zu vermuten. Neben grünen Landschaften gibt es noch die kahleren Gegenden Nordafrikas, die mit menschlichem Leben zu füllen sind. Während in Italien Hirten ihre Herden über die Wiesen treiben, streifen in den Wüstenlandschaften Wildtier-Rudel umher, haben jedoch keinen Einfluß auf das Spiel. Das Spielziel wird per kaiserlichem Dekret verkündet, und nun heißt es, die Vorgaben zu erreichen. Neben einer anzustrebenden Einwohnerzahl und einem gewissen Wohlstand ist oft das Ansehen wichtig, das man beim Herrscher genießt.

Bauen für den Imperator

Jede Stadtgründung verläuft anfangs nach einem ähnlichen Muster: Sie markieren mit der Maus den Baugrund, auf dem sich die Siedler niederlassen sollen. Rasch erscheinen am Horizont die ersten Wagen, und vorläufig entstehen Zelte auf dem Gelände. Auf dem Ackerland sind Bauernhöfe vorzusehen, die Weizen, Oliven, Wein, Früchte oder Fleisch produzieren. Die Lebensmittel werden in Vorratsspeichern zwischengelagert, bevor sie auf dem Markt an die Bevölkerung weitergegeben werden. Alle Bauten müssen mit Wegen an das Verkehrsnetz angeschlossen werden, um einen regen Austausch von Gütern und Menschen zu gewährleisten. Tatsächlich sieht man bald die ersten Arbeiter und Bürger umherwandeln, die gerne von den Problemen berichten, die sie gerade beschäftigen.

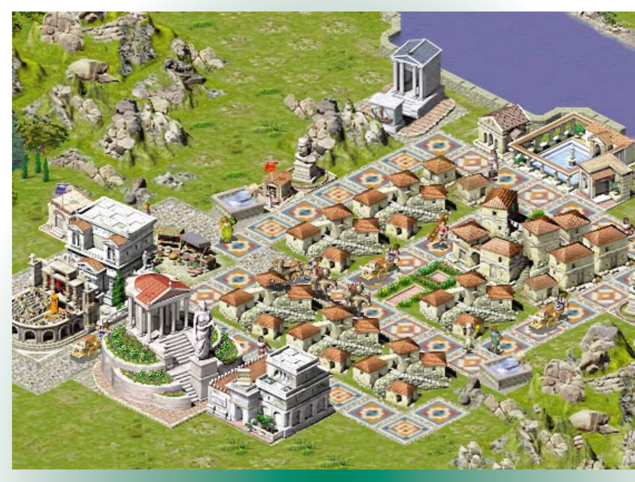
Aus der Zeltstadt wird eine feste Siedlung, sobald die Wasserversorgung gesichert ist. Dazu richtet man ein Reservoir in Flußnähe ein, von dem aus Aquädukte zu weiteren Speichern

Einmal Römer sein am Niederrhein

Wer Spaß an römischer Geschichte gefunden hat, braucht nicht gleich nach Italien zu eilen. In ganz West- und Süddeutschland wimmelt es nur so von Hinterlassenschaften der Eroberer. Besonders bemerkenswert ist der Archäologische Park Xanten. In dieser niederrheinischen Kleinstadt unweit von Duisburg versucht man sich an der Rekonstruktion der einst dort bestehenden römischen Stadt »Colonia Ulpia Traiana«. Nach Köln war sie vor 2000 Jahren die zweitgrößte Siedlung in der Provinz Niedergermanien. Inzwischen sind unter anderem ein wiedererstandener Teil der alten Stadtmauer, ein Tor, das wiederaufgebaute Amphitheater, eine Thermenanlage und eine Tempelruine zu bestaunen. Wer mag, kann in einem Restaurant römische Delikatessen kosten. Informationen gibt es unter http://www.xanten.de im Internet.



In Xanten wurde sogar ein Amphitheater rekonstruiert.





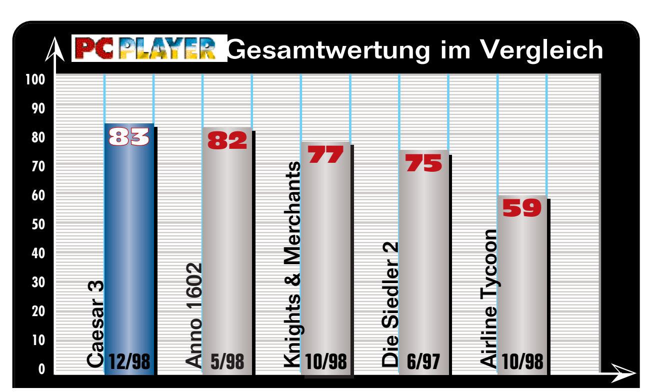
Wenn die Planung stimmt, verbessert sich der Wohnungsbau.



verzweigen. Öffentliche Brunnen stellen die Anbindung an die einzelnen Haushalte her, und es läßt sich beobachten, wie die Behausungen langsam an Wohnqualität zulegen. Die Bewohner verlangen jetzt nach weiteren Einrichtungen wie Schulen, Bibliotheken, Theatern oder öffentlichen Bädern. Oft bestehen sie sogar auf der ausreichenden Versorgung mit bestimmten Waren – so wird ein Viertel erst für Wohlhabende attraktiv, wenn sich genügend Möbel in den Warenlagern auftürmen. Grünanlagen kompensieren die störenden Einflüsse nahegelegener Produktionsanlagen oder Warenlager, und mit Krankenhäusern verbessert sich die Gesundheitsversorgung. Die Präfekten patrouillieren von ihren Posten aus durch die Stadt und löschen ausbrechende Brände schnell und gezielt. Gleichzeitig sind diese antiken Polizisten für die Verbrechensbekämpfung zuständig, so daß es unerläßlich ist, Wachen in regelmäßigen Abständen einzurichten. Von vitaler Bedeutung sind auch Ingenieure, die auf die Stabilität der Gebäude achten und das Zusammenstürzen von Häusern verhindern.

Jederzeit können auf der Karte die Risiken eingeblendet werden, so daß man auf einen Blick sieht, wo eingegriffen werden muß. Caesar 3 ist ausgesprochen visuell – fast alles wird optisch dargestellt, sogar Löwenbändiger laufen mit ihren Raubkatzen durch die Straßen und werben so für ihre Auftritte. Hinzu kommt eine Untermalung des Geschehens mit einer entsprechenden Geräuschkulisse, die alle wichtigen Aktivitäten in der Stadt hörbar macht.

Mit Tempeln besänftigt man die Götter, von denen sonst erhebliches Unheil in Form von Heuschreckenplagen, Unwettern und



Im Aufbau-Bereich streitet sich Caesar 3 derzeit mit dem vor 400 Jahren angesiedelten Anno 1602 um die Krone. Knights & Merchants sowie das inzwischen in die Jahre gekommene Die Siedler 2 haben zwar einen hohen Wuselfaktor, fallen jedoch in Bezug auf Komplexität und Abwechslung ab. Wer sich lieber um Fluglinien kümmert als um die alten Römer, sollte sich einmal den Airline Tycoon näher anschauen.

Flüchen droht. Sogar aufeinander können die himmlischen Herrscher eifersüchtig werden, weshalb der kluge Planer stets für ein ausgewogenes Verhältnis der Weihestätten sorgt. Stimmt die Gesamtplanung nicht, brechen leicht Feuersbrünste oder Seuchen aus. Hinzu kommen Naturkatastrophen wie Erdbeben, die mit ihren Spalten neue Hindernisse verursachen.

Geld regiert die Römerwelt

Der Rubel muß rollen, denn ohne Geld sind Sie handlungsunfähig. Zu Beginn findet sich der Kaiser durchaus bereit, Sie aus einer finanziellen Klemme zu befreien, doch im Wiederholungsfalle droht die Versetzung auf eine Galeerenbank. Daher achtet man darauf, daß genügend Steuereintreiber die Bürger abkassieren. Für diesen Zweck gibt es ein Senatsgebäude und Foren. Eine weitere Haupteinnahmequelle ist der Handel mit Rohstoffen und Produkten. Gekelterter Wein, Keramik, Waffen, Möbel oder Öl werden stets gern gekauft.

Umgekehrt kommen Sie durch Händler an Waren, die nicht in der Gegend produziert werden können, etwa weil es keinen Marmor oder kein Holz gibt. Zuvor muß man natürlich überhaupt erst Handelsbeziehungen mit den in Frage kommenden Städten aufnehmen. Dazu existiert eine Übersichtskarte, auf der die im jeweiligen Jahr zur Verfügung stehenden Handelspartner samt der bereits bestehenden Routen eingezeichnet



Auf der Reichskarte eröffnet man neue Handelsrouten.



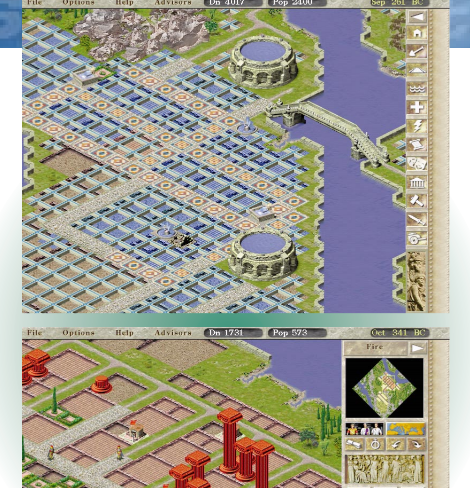


Auch Wagenrennen im Ben-Hur-Stil lassen sich inszenieren.

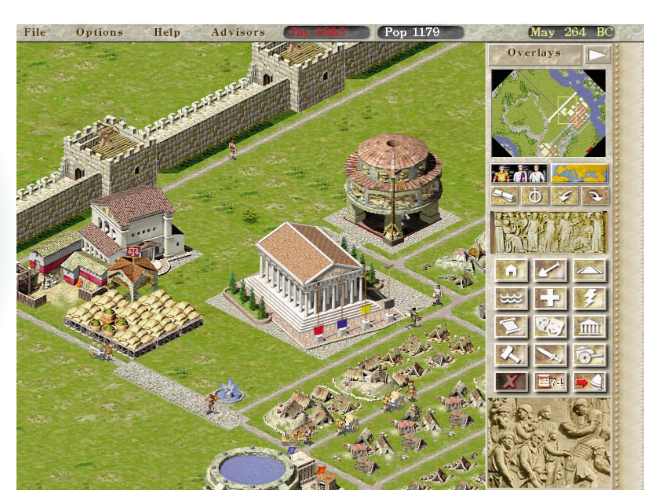


Soldaten werden mit einfachen Anweisungen befehligt.





Wichtige Werte wie der Status der Wasserversorgung (oben) und die Feuergefahr lassen sich anschaulich darstellen.



Eine mit Wachtürmen bestückte Stadtmauer bietet den besten Schutz vor Überfällen.

sind. Anschließend ziehen Handelskarawanen über die Straßen oder legen Schiffe im Hafen an. Gehandelt wird, was in den Warenlagern sichtbar gestapelt ist, deshalb müssen ab und an Produkte aus den Vorratsspeichern an die Lagerhäuser überstellt werden.

Aus dem eigenen Einkommen finanzieren Sie Geschenke an den Imperator, die dessen Stimmung verbessern sollen, schließlich ist man von seinem Wohlwollen abhängig. Doch auch das Volk wird gerne durch Feste unterhalten. Wer etwas auf sich hält, errichtet sich einen prächtigen Gouverneurspalast aus den Ersparnissen.

Die Gunst des Kaisers bleibt einem erhalten, wenn man seinen Wünschen zügig nachkommt. In gewissen Abständen fordert er eine bestimmte Menge Früchte, Öl oder Wein an, und der Spieler sollte umgehend für eine fristgerechte Bereitstellung der entsprechenden Erzeugnisse sorgen. Zahlreiche Berater geben gute Ratschläge und wichtige Informationen zu allen Bereichen, sie sollten daher regelmäßig konsultiert werden. Zusätzliche Hinweise liefern auf Mausklick die einzelnen Gebäude, so daß man schnell um etwaige Mißstände weiß.

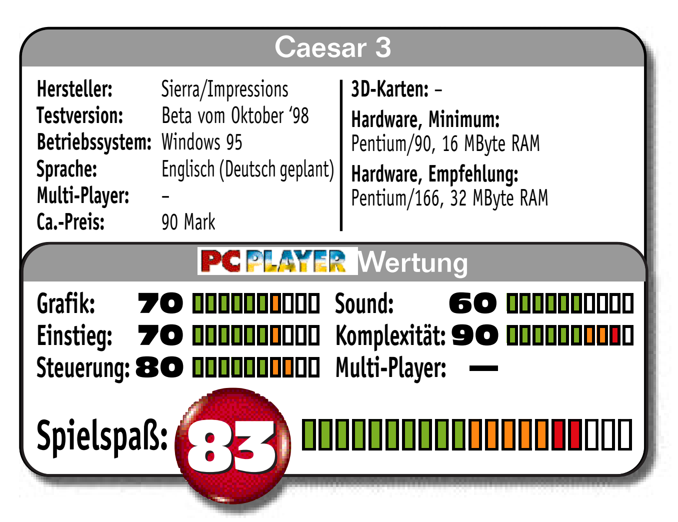
Die Legionen Roms

Zwar ist der militärische Aspekt eher als Beiwerk zu betrachten, doch bedeutet es eine zusätzliche Herausforderung, die im Schweiße des Angesichts aufgebaute Siedlung gegen feindliche Belagerungen zu verteidigen. Eigene Angriffe sind nicht möglich, dafür kommen öfter ruchlose Barbaren oder verärgerte Heerscharen auf einen Abstecher vorbei. Leider sind die feindlichen Krieger nicht mit einem gefüllten Giraffenhals abzuspeisen, sondern ziehen plündernd und brandschatzend durch die Straßen, wobei sie total verwüstete Flächen hinterlassen. Bei einer ungeschützten Stadt stellen sich ihnen nur die wenigen Präfekten, Gladiatoren oder Löwenbändiger in den Weg. Nützlich sind Stadtmauern, besonders wenn sie breit genug für Patrouillengänger sind und über Türme verfügen. Von dort nämlich verteidigen die Stadtsoldaten tapfer ihre Stellung, sofern eine Kaserne zur Rekrutierung neuer Truppen vorhanden ist. Richtige Legionäre verlangen nach einer Militärakademie, wo sie zu einer von drei Truppentypen ausgebildet werden. Es empfiehlt sich, die Lager der ausgebildeten Soldaten weit weg von den nächsten Häusern anzulegen, da die netten Stadtbewohner ihre Verteidiger lieber außer Sichtweite haben.



Hier kämpfen Stadtsoldaten gegen fiese Eindringlinge.

Automatisch werden die Forts mit Kämpfern gefüllt, bis der Feind naht. Nun setzen Sie per Mausklick auf die Standarte die ausgewählte Legion in Bewegung und führen sie dem Gegner entgegen. Einfluß auf die Schlachten nimmt man durch die Einteilung der Soldaten in Formationen. Alle militärischen Geplänkel finden auf der gleichen Karte statt, auf der sich die Stadt befindet. Mitunter kommt es daher zu Scharmützeln in den Straßen der Siedlung. Friedliebende Spieler können den Raufereien weitgehend ausweichen und sich ganz dem Städtebau widmen. Noch ein Tip: Man sollte beim Aufbau unbedingt die Spielgeschwindigkeit reduzieren, sonst springt man ständig von einem Problemgebiet zum nächsten. **(tw)**



Caesar 3

Hersteller:	Sierra/Impressions
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 83

Meinungen zu Caesar 3

Thomas Werner ★★★★

+ Hohe Komplexität

+ Gelungene antike Atmosphäre

+ Motivierender Karrieremodus

+ Abwechslung durch Handel und Kampf

− Komplizierte Warenverteilung

Kein Wunder, daß so viele römische Herrscher als »durchgeknallt« in die Annalen eingingen. Schließlich gab es einiges zu tun in ihrem Reich. Ständig flackerten irgendwo Aufstände auf oder waren drohende Hungersnöte abzuwenden, und in der Vor-Fernsehzeit mußte auch noch für eine ausreichende Ablenkung der Bevölkerung gesorgt werden. Bei Caesar 3 hat man mit genau solchen Problemen zu kämpfen und dabei noch einiges mehr zu beachten. Zwar trägt man nur die Verantwortung für jeweils eine Stadt, doch hat man schon damit alle Hände voll zu tun. Fast alle Aspekte des damaligen Lebens werden berücksichtigt. Und es ist ein kleines Kunststück, all die Faktoren halbwegs auszubalancieren. Es ist eine Art römisches SimCity, nur abwechslungsreicher. Bis man eine Stadt optimal gestaltet hat, vergehen viele kurzweilige Stunden. Erst nach und nach erkennt man, mit welchen Kniffen man die Entwicklung noch verbessern kann. Mitunter muß man ganze Stadtviertel durch Abriß totalsanieren, um ein optimales Ergebnis zu erreichen. Klar, vieles kennt man längst aus dem Klassiker SimCity, wenn es hier auch in antiker Gestalt auftritt. Der Karrieremodus jedoch, die verschiedenen Szenarien, der Handel und die militärischen Aspekte lassen es für mich, einen ausgebildeten Städtebauer, über das Vorbild triumphieren. Die Einwohner wuseln fast so hübsch wie bei den Siedlern und Konsorten, die Langzeitmotivation ist ebenfalls sehr hoch.

> „Noch nie hat es so viel Spaß gemacht, ein Römer zu sein.“

Einige Kritikpunkte gibt es pflichtgemäß zu erwähnen: Die immerhin hübsche Grafik ist technisch nicht auf dem neuesten Stand, die Kämpfe hätte man liebevoller gestalten können und die Warenverteilung etwas einleuchtender. Doch all dies tritt zurück hinter dem Eindruck eines ansonsten rundum gelungenen Spiels. Nicht oft gab es zuvor eine derart stimmige Kombination von Komplexität und spielerischem Vergnügen – und noch nie hat es so viel Spaß gemacht, ein Römer zu sein.

Manfred Duy ★★★★★

+ Bewährtes Spielprinzip von zeitloser Güte

+ Vorbildlich bedienbar

+ Abwechslungsreiche Spielziele

+ Ausgeklügeltes Wirtschaftssystem

− Penetrante Musik

− Mäßige Animationen

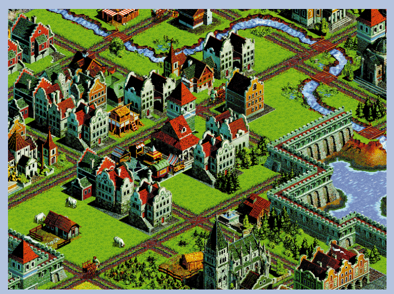
Kinder stapeln am liebsten Legoklötzchen zu babylonischen Türmen, hiesige Politiker basteln allzu gern am Modell Deutschland, und die meisten Manager denken sowieso nur an ihren Karriereaufbau. Ergo ist die immense Popularität von Aufbau-Simulationen auf einen geradezu urmenschlichen Trieb zurückzuführen. Und den befriedigt Caesar 3 auf fast schon mustergültige Weise. Das römische Imperium mit seinen prachtvollen Städten, Aquädukten und Kampfarenen verstrahlt von vornherein etwas mehr Glanz als die vorzugsweise im mittelalterlichen Gewand auftretenden Genre-Konkurrenten. Aber auch dem perfekt austarierten Wirtschaftssystem von Caesar 3 sollte man einen Lorbeerkranz flechten, denn trotz seiner beachtlichen Komplexität bleibt es stets übersichtlich und verliert sich nie in banalen Nebentätigkeiten. Perfekt unterstützt werden Sie dabei von einem logisch strukturierten und übersichtlichen Menüsystem sowie der präzisen Steuerung. Und nach einigen Stunden suchterzeugender Aufbauleistung könnte höchstens der Warnruf »Bedenke, daß du nur ein Mensch bist« meinem gottgleichen Tun ein (vorläufiges) Ende bereiten. Zugestanden, geschadet hätte es sicherlich nicht, wenn die Musik etwas weniger penetrant und die Animationen dafür auch nur ansatzweise so geschmeidig wären wie die von Age of Empires. Den fehlenden Mehrspielermodus habe ich dagegen zu keiner Zeit vermißt, denn Caesar bezieht seine Spannung einzig und allein aus dem städtischen Aufbau; jegliche menschliche Konkurrenz wäre da einfach nur hinderlich bis ärgerlich. Aus diesem Grund wurde das Militär auch zu Recht mit einer Nebenrolle abgespeist. Ja, eigentlich hätte ich sogar auf jegliches Kriegshandwerk verzichten können, denn das wirtschaftliche Geschehen ist spannend genug – zumal die meisten modernen Konflikte sowieso an den Börsen und nicht auf den Schlachtfeldern ausgetragen werden.

> „Die suchterzeugende Aufbauarbeit kann allenfalls durch den Warnruf ›Bedenke, daß du nur ein Mensch bist‹ gestoppt werden.“



Caesar 3 im Vergleich

Städte aus dem Boden stampfen kann man mit jeder dieser drei vorzüglichen Aufbau-Simulationen. Daß dies aber auf recht unterschiedliche Weise geschieht, und der Bauboom auch verschiedene Ziele verfolgt, zeigt der direkte Vergleich.

	Caesar 3 (Spielspaß 83)	Anno 1602 (Spielspaß 82)	Knights & Merchants (Spielspaß 77)
 Präsentation	 Caesar 3: An der detailverliebten Darstellung der römischen Baukultur gibt´s nichts auszusetzen, die Animationen dagegen wirken etwas steif.	 Anno: Das Leben in einer mittelalterlichen Welt wurde schön in Szene gesetzt und mit hübschen Animationen sowie altertümlichen Schalmeien garniert.	 Knights: Die mittelalterlichen Prachtbauten sind eine wahre Augenweide. Der Wuselfaktor der niedlich animierten Einheiten ist hier besonders hoch.
Spielziele	 Caesar 3: Die Aufgaben enthalten zumeist eine militärische Komponente. Zur Wahl stehen eine Kampagne sowie ein Dutzend Solomissionen.	 Anno: Neben der Kampagne gibt es einen Missionsgenerator. Der zimmert aus einem Pool von 300 Inseln beliebig viele Inselreiche zusammen.	 Knights: Der wirtschaftliche Aufbau dient grundsätzlich nur dem Zweck, eine möglichst große Armee aufzustellen, um so den Nachbarn Mores zu lehren.
Mehrspielermodus	 Caesar 3: Eine Mehrspieleroption fehlt. Da für den Aufbau einer Stadt mehrere Stunden veranschlagt werden müssen, macht sie auch wenig Sinn.	 Anno: Im Mehrspielermodus mit bis zu vier Kontrahenten ist Teamwork angesagt, dafür sorgen exorbitante Söldnerkosten, knappe Rohstoffe und Piraten.	 Knights: Der kriegerische Mehrspielerbetrieb mit maximal sechs Teilnehmern kränkelt ein wenig daran, daß zunächst mal lange Aufbauzeiten anfallen.
Besonderheiten	 Caesar 3: Ein Tutorial erspart den Griff zum Handbuch, im Karrieremodus haben Sie die Aufgabe, nach vorgegebenen Kriterien 15 Städte zu erschaffen.	 Anno: Die soeben erschienene Missions-CD sorgt für einen erneuten Motivationsschub, zudem enthält sie den bislang schmerzlich vermißten Editor.	 Knights: Sehr komplexer Wirtschaftskreislauf. Jede Einheit ist auf Nahrungszufuhr angewiesen, in jedes Gebäude gehört ein ausgebildeter Arbeiter.



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Half-Life

Habe nun, ach! Philosophie, Juristerei und Medizin und leider auch Theologie durchaus studieret, mit heißem Bemühn. Da steh ich nun, ich armer Tor! Und bin so klug als wie zuvor. Hätte der Mann statt dessen wie Gordon Freeman Physik studiert, wüßte er wenigstens eines: Mit finsteren Mächten spielt man nicht.



Hubschrauber wie dieser sind nicht einfache Verzierungen, sondern können auch abgeschossen werden.

Für Doktor Gordon Freeman, den Hauptthelden von »Half-Life«, beginnt dieser Tag wie jeder andere. Er kriecht aus dem Bett, macht sich einen Kaffee, schlüpft in seinen weißen Kittel und gondelt mit der Schwebebahn zum Institut. Er arbeitet als eine Art wissenschaftlicher Assistent im Black Mesa Forschungszentrum in New Mexico. Heute ist er ein wenig spät dran, so daß er hastig die sterilen Gänge entlangeilt und seine Kollegen nur mit einem knappen Nicken begrüßt. Im Labor angekommen, fährt er den Computer hoch und bereitet alles auf das bevorstehende Experiment vor.



Die »Big Mama« zeigt schnell, aus welchem Holz der Half-Life-Veteran geschnitzt ist.



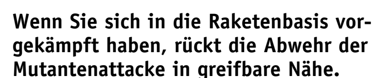
Dieses Giger-Giga-Alien läßt sich nicht mit einer einfachen Magnum erlegen.

Doch kaum hat er die Probe der unbekannten Materie in das Analysegerät geschoben, beginnt die Katastrophe. Wilde Explosionen erschüttern das Gebäude, grüne Lichtblitze zucken durch den Raum. Gordon fällt vor Schreck in Ohnmacht. Als er wieder zur Besinnung kommt, liegt das unterirdische Labor in Schutt und Asche. Er und seine Kollegen sind von der Außenwelt abgeschnitten. Zu allem Übel gilt es nun nicht nur, wieder an die Erdoberfläche zurückzukommen: Ausgesprochen ekelhafte Wesen aus fremden Dimensionen haben ihren Weg in unsere Welt gefunden. Diese beginnen sofort damit, die ahnungslosen Wissenschaftler zu bespringen und auf diese Weise mutierte Killermaschinen zu rekrutieren. So müssen Sie mit Hilfe der übriggebliebenen Kollegen und einiger Wachmänner der Außenwelt vom unangenehmen Alien-Malheur berichten. Daß diese längst Bescheid weiß und ganz schändliche Gegenmaßnahmen eingeleitet hat, steht auf einem anderen Blatt. Mehr darüber erfahren Sie aber erst im weiteren Verlauf des Spiels.

Spottgeburt aus Schmutz und Feuer

Wenn die Ausgeburten der Hölle gegen unseren Herrn Doktor Sturm laufen, ist dieser zunächst unbewaffnet. Sie schleichen




Wenn Sie sich in die Raketenbasis vorgekämpft haben, rückt die Abwehr der Mutantenattacke in greifbare Nähe.



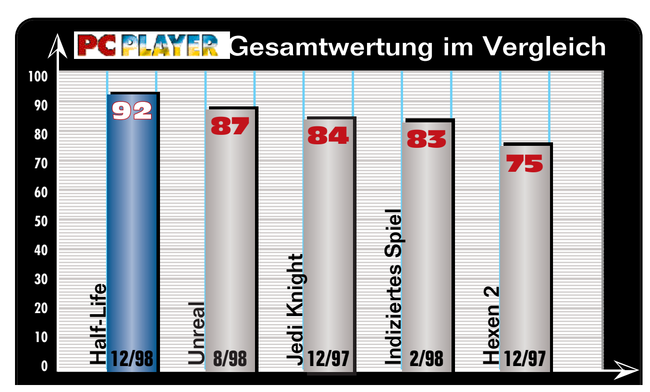
Logischer Levelaufbau: Folgen Sie dieser Röhre, finden Sie die passenden Hähne, um den benötigten Sauer- und Wasserstoff zum Fließen zu bringen.


Die Computerintelligenzen beharken mitunter auch digitale Kameraden.

in seiner Gestalt durch dreidimensionale, schwer beschädigte Gänge. Hierbei beobachten Sie dramatische Schauspiele: Ein bewußtloser Wachmann liegt auf dem Boden. Über ihn beugt sich ein eifriger Wissenschaftler, der ihn mit einer Herzmassage wieder auf die Beine zu bringen versucht. Letzteres gelingt ihm übrigens auch, wenn Sie nur lang genug warten. Andernorts zieht ein garstiges Monster zwei zu forsche Forscher in die Luftschächte, begleitet von bestialischen Schreien. Sie können in die entsprechenden Szenen sogar eingreifen, indem Sie einfach deren Protagonisten ansprechen (oder beschießen). Im Gespräch mit den anderen Überlebenden erhalten Sie wichtige Informationen, manchmal auch »Erste Hilfe« oder den Zugang zu Ausrüstungsgegenständen. Faszinierend ist hierbei in jedem Fall, daß die jeweils Angesprochenen Ihnen immer den Kopf zuwenden. Was zuerst nach einem belanglosen Detail klingt, beschert in der erlebten Spielrealität allen Unterhaltungen eine in dieser Form noch nie dagewesene Wirklichkeitsnähe. Ermöglicht wird dies durch ein Animationssystem, das jeder Wesenheit ein Skelettsystem und bis zu 6000 Polygone zugrundelegt. Dies löscht den steifen Effekt älterer 3D-Shooter-Populationen aus. Daneben verfügen alle Half-Life-Ausgeburten über eine unübertroffene Intelligenz. Angefangen mit der positiven Eigenschaft der freundlich gesinnten Charaktere, Ihnen nicht vor den Füßen herumzustehen, sondern bei Bedarf den Weg freizugeben. Spektakulärer sind natürlich noch die Eigenheiten der feindlichen Levelbewohner. Sie verfügen über verschiedene »Spieler-Ortungssysteme«, neben den üblichen visuellen gehören dazu auch Geruchs- und Gehörsinn. Einmal aufgespürt, stürmen die kleinen und großen Tierchen aber nicht wild auf ihr gefundenes Fressen zu. Vielmehr wägen Sie ab, wie gut ihre Chancen stehen, den Spieler tödlich zu verletzen. Kommen Sie dabei zu einem unbefriedigenden Ergebnis, suchen sie ihr Heil in panikartiger Flucht. Ein erstaunlicher Anblick. Humanoide Gegner hingegen (etwa die Marines, welche in der deutschen Version durch schnuckelige Androiden ersetzt werden) kämpfen immer nur in Gruppen und koordinieren ihr Verhalten mit erschreckender Effizienz.

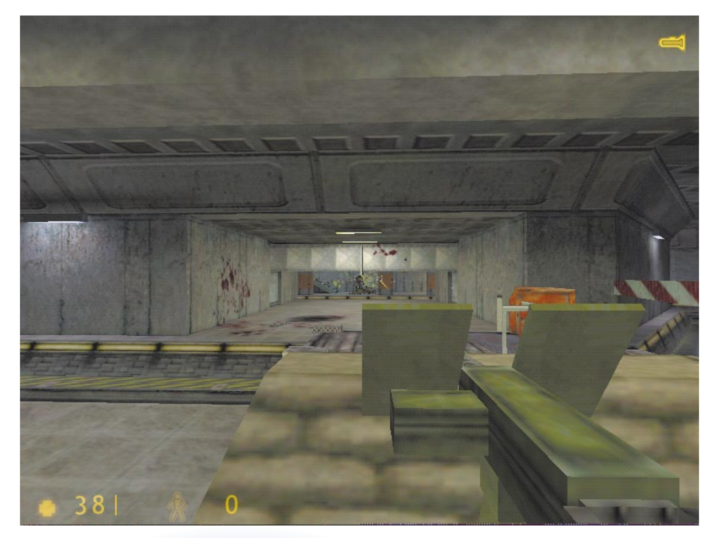
Der Teufel ficht

Der unbewaffnete Anfangszustand des Gordon Freeman dauert glücklicherweise nicht allzulange an. Zuerst prügelt er seine Widersacher mit einem Brecheisen durch die Gänge, dann rüstet er zu Pistole, Schrotflinte und Maschinenge-



Half-Life schlägt die Konkurrenz in jeder Beziehung. Wo bei Unreal etwa die Spannungskurve unmittelbar nach dem ersten Level zur Talfahrt ansetzt, bleibt Sierras neuestes Programm in jeder Minute ein echter Thriller. Die Grafik ist weniger bunt und schrill als allgemein üblich, dafür ungleich detaillierter und liebevoller gestaltet, was letztendlich reine Technikprotzerei wettmacht. Außerdem verfügt Half-Life nicht nur zu Alibizwecken über eine Hintergrundgeschichte, sie ist vielmehr ein echter Motivationsfaktor und übertrumpft in der Beziehung sogar Jedi Knight. Obwohl es sich bei allen vorliegenden Spielen um Programme der Spitzenklasse handelt, rangiert Half-Life weit vor der Konkurrenz.





Die Geschütze von Half-Life lassen sich beliebig gegen Ihre Feinde einsetzen.







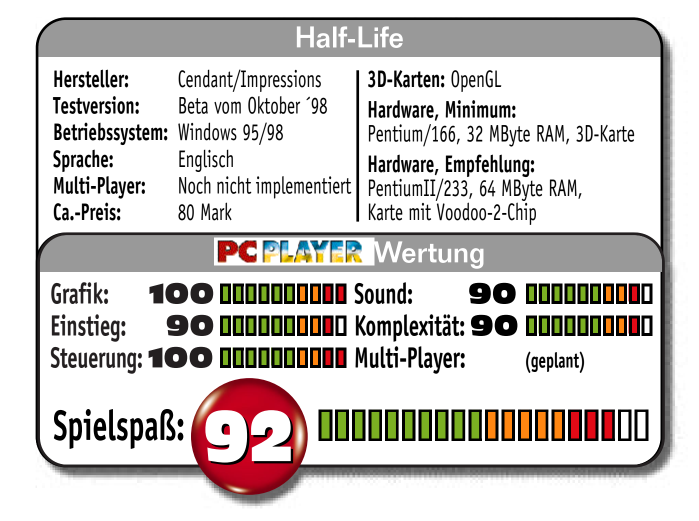
Vorher und nachher: So unterscheidet sich die Grafik der frühen Alpha-Version vom fertigen Half-Life. Unten sehen Sie die eingedeutschte Endversion.

wehr auf. Letzteres hat nach dem Vorbild amerikanischer Actionfilme eine Abschußvorrichtung für Granaten, die als zweiter Feuermodus benutzt wird. Weiterhin gelangt unser Held in den Besitz einer Magnum. Dank deren legendärer Feuerkraft können gute Schützen mit einem einzigen Treffer riesige Alienbestien ins Reich der Alpträume schicken. In Anlehnung an ein indiziertes Spiel von 3D-Realms, das einen blonden Macho zum Hauptdarsteller hat, verfügen Sie zudem über eine Vielzahl explosiver Spielzeuge. Als da wären: die handelsübliche Handgranate, ein hinterhältiger Fernzünder und ein lasergesteuerter Sprengsatz, der auf Bewegungen reagiert. Sobald Sie die erste Levelfront, die noch in gewohnter Erdumgebung spielt, hinter sich gelassen haben, stockt Gordon sein Arsenal mit extrem obskuren Schmuckstücken der Kriegsgeschichte auf. Krabbelnde Killer-Aliens sind da nur der Anfang. Ein überaus realistisches Feature, das sich flugs zum Spannungselement verwandelt, ist das Nachladen. Wie bei »Outlaws« kann Ihnen inmitten eines heißen Feuergefechts ein verräterisches »Klick-Klick-Klick« den kalten Schweiß auf den Rücken treiben.

Zusätzlich zu den mobilen Waffen finden Sie diverse fest installierte Geschütze, die ebenfalls zur Gegnerdezimierung eingesetzt werden dürfen.

Was man nicht nützt, ist eine schwere Last

Polygonreiche Objekte mit gigantischen Ausmaßen spielen bei Half-Life keine unwesentliche Rolle. Neben Hubschraubern und spinnenfüßigen Laderobotern gibt es happige Endgegner wie etwa ein bösartiges Tentakelwesen, gegen das unser Held Gordon wie ein Tourist aus Liliput wirkt. Wie immer gilt, nicht nur Angucken, auch Anfassen und Benutzen ist erlaubt. So gehören Fahrzeuge (wie Trambahnen) in eine entsprechende Kategorie. Diese sehen nicht nur authentisch aus, sondern dürfen für rasante Rundfahrten »entliehen« werden. So rasen Sie etwa auf dem Weg zur terranischen Raketenabschußbasis mit einer luftigen U-Bahn über ein verworrenes Schienennetz, welches es mit geschicktem Weichenstellen zu bezwingen gilt. Generell gibt es in Half-Life weniger Rätsel als Probleme, mit denen sich ein echter Mensch in der Situation von Gordon Freeman konfrontiert sehen könnte. Darunter fallen etwa deaktivierte Fahrstühle, ein blockiertes Pumpensystem oder ein ausgefallenes Stromaggregat. Speichern dürfen Sie nach üblicher 3D-Shooter-Art an beliebiger Stelle. Einen Mehrspieler-Modus gibt es ebenfalls, allerdings war dieser in der uns vorliegenden Testversion noch nicht fertiggestellt. **(vs)**



Meinungen zu Half-Life

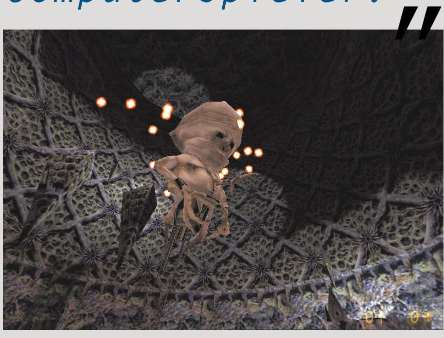
Volker Schütz ★★★★★

+ Super KI
+ Geniale Charaktere
+ Originelle Geschichte
+ Viel Interaktion
+ Realistische Waffen
+ Spannung pur

− Details ein wenig auf den OEM-Teil konzentriert

Wenn Sie Kritik über Half-Life lesen wollen, wird Sie dieser Meinungskasten langweilen. Es folgt ein Lobgesang auf das beste Spiel des Jahres 1998. Böse Zungen mögen einwerfen, daß solch uneingeschränkte Begeisterung eines ewig nörgelnden Volker Schütz nur mit Bestechung zu erreichen sei. Tatsächlich genügt zur Erzeugung dieses Phänomens bereits ein in jeder Beziehung superlatives Spiel (Schade eigentlich, einen Porsche hätte ich schon gerne in der Garage gehabt). Half-Life ist schöner, spannender, intelligenter und realistischer als alles bisher Dagewesene. Es zeigt, daß Unreal seinen Namen zu Recht trägt. Unter den zahllosen faszinierenden Punkten (coole Geschichte, extremer Detailreichtum et cetera) gebührt der größte Respekt den Gegnern. Was letztere an Intelligenz unter digitalen Kopfhäuten tragen, ist schlichtweg unglaublich. Die lang versprochenen koordinierten Angriffe der Computeropponenten sind plötzlich Wirklichkeit. Während ich üblicherweise aus verschanzter Position einen Feind nach dem anderen ausheben kann, avancieren die Half-Life-Bösewichte zu selbständig handelnden Wesen mit äußerster Tödlichkeit. Ein Soldat nimmt mich beispielsweise ins Visier und lenkt so das Feuer auf seine Wenigkeit. Unterdessen suchen seine Kollegen Deckung und bemühen sich, einen Weg hinter meinen Rücken zu finden. Gelingt es ihnen nicht, unterlassen sie jedoch unnütze Kamikaze-Attacken. Statt dessen höre ich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit bald das heimtückische »Pling-Pling« einer neben mir herunterkommenden Granate. Dann sitze ich wie die Ratte im Loch, muß selbst wild feuernd meine Deckung aufgeben, und die KI hat gesiegt. Auch die Script-gesteuerten Monsteranimationen sind frühreif. Brechen doch fiese Mutanten unerwartet durch dicke Metalltüren oder gar Steinmauern. Insgesamt kann das Fazit nur lauten: Wer Half-Life nicht mag, ist kein Computerspieler.

> „Wer Half-Life nicht mag, ist kein Computerspieler.“



Martin Schnelle ★★★★★

+ Sehr dichte Atmosphäre
+ Intelligenter Spielaufbau
+ Sehr hohe Gegnerintelligenz
+ Unterschiedlichste Problemlösungen

− Ziemlich häufiges Ableben

Respekt, Respekt: Hier zeigt sich, daß es eben nicht nur darauf ankommt, die meisten Polygone aus der Voodoo-2-Karte zu quetschen oder True-Color-Echtzeit-Lichteffekte auf den Bildschirm zu zaubern. Die Erfahrung beweist, daß Technikmätzchen allein noch kein gutes Spiel ausmachen. Die geringere Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine von Half-Life etwa im Vergleich zu Unreal wird durch die vielen Details und die gute Ausarbeitung absolut wieder wettgemacht.

Weitaus faszinierender ist jedoch der Ablauf selbst. Ich muß gestehen, ich habe noch nie bei einem PC-Spiel soviel Angst gehabt. Selbst kleine Fieselkreaturen verursachen derartige Schäden, daß man sich nicht viele Fehler in Folge leisten kann. Die einzige Möglichkeit ist, sich der Gegner sofort und auf der Stelle zu entledigen. Die Intelligenz des Viechzeugs ist ebenfalls bemerkenswert, denn ihr Verhalten hat mich in vielen Situationen sehr, sehr böse überrascht. Gleiches gilt für die später auftauchenden Soldaten, die nicht planlos vorwärtsstürmen, sondern geschickt vorgehen, Deckungen ausnutzen und Sie dann im Verein angreifen. Dazu kommt ein Haufen Schockeffekte wie wildgewordene Laser oder plötzlich umfallende Schränke. Stark zur Atmosphäre tragen die Charaktere bei, die mit Ihnen sprechen und Ihnen dabei den Kopf zuwenden. Dadurch fühlen Sie sich in hohem Maße ins Spielgeschehen hineingezogen. Zudem ist kein tumbes Herumgeballer gefragt, denn die hervorragend realisierte Umgebung verlangt einiges an Hirnschmalz. Da schaut man gern über das recht häufige Sterben der eigenen Person hinweg, da man für gewöhnlich aus jedem Mißgeschick lernt. Was lange währt, wird endlich gut: Wer fragt jetzt noch danach, daß der ursprünglich vorgesehene Veröffentlichungstermin um ein Jahr überzogen wurde – das Entwicklungsteam Valve hat diese zwölf Monate wahrlich gut genutzt.

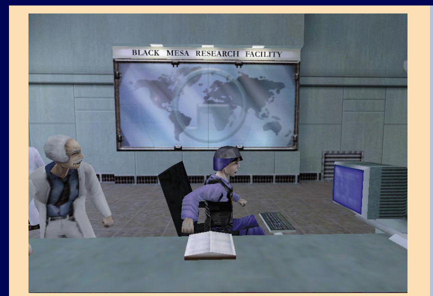
> „Ich habe noch nie bei einem PC-Spiel so viel Angst gehabt“

Half-Life im Vergleich

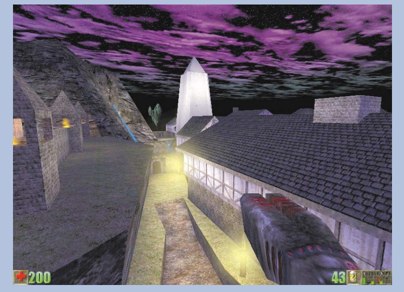
Die Halbwertszeit von 3D-Shootern wird immer kürzer. Damit Sie auch nach dem Kauf noch strahlen, schauen Sie sich einfach vorher diese Seite ganz genau an.

Half-Life (Spielspaß: 92) | Unreal (Spielspaß: 87) | Jedi Knight/Sith (Spielspaß: 84)

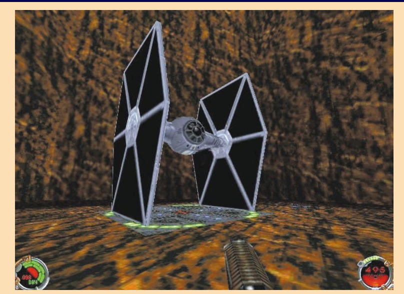
Grafik



Half-Life: Viele Details wie durch Wände gehende Aliens und fein animierte NPCs sorgen dafür, daß die aufgebohrte id-Engine selbst Unreal überbietet.



Unreal: Die Lichteffekte sind recht beeindruckend, die Texturen abwechslungsreich. Aber Half-Life läuft Unreal mit seinem Realismus trotzdem den Rang ab.



Jedi Knigth/Sith: Zwar hapert es auf der grafischen Seite ein wenig, doch gleicht geschicktes Leveldesign diese Unzulänglichkeiten wieder weitgehend aus.

Interaktion



Half-Life: Rätsel im klassischen Sinne (etwa Schlüssel suchen) gibt es glücklicherweise nicht. Freemans Probleme sind da schon wesentlich lebensnäher.



Unreal: Viele Schalter, Knöpfe, Puzzles und Laserüberwachungssysteme erzeugen eine zumindest für 3D-Shooter durchaus annehmbare Rätseldichte.

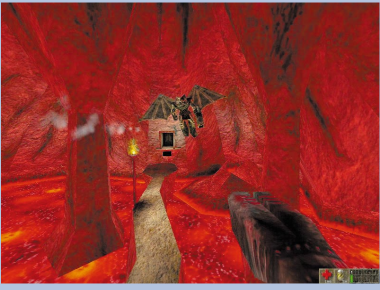


Jedi Knigth/Sith: Ihre Jedi-Heldin verwendet hin und wieder ihre Macht, um die Rätsel zu lösen. Hier stiehlt sie zum Beispiel per Force-Pull einen Schlüssel.

Monster



Half-Life: Die Monster sind noch intelligenter als die von Unreal. Sie arbeiten im Team, reagieren auf Verletzungen. Hier ein besonders schönes Exemplar.



Unreal: Die Monster sind hübsch, schnell, clever und tödlich. Da jedes einzelne eine Herausforderung darstellt, fehlt es einzig an »Kanonenfutter«.



Jedi Knigth/Sith: Alle beliebten Monstrositäten des Films sind auch im Spiel dabei. Hier genehmigt sich ein schlecht gelaunter Rankor ein Jedi-Frühstück.

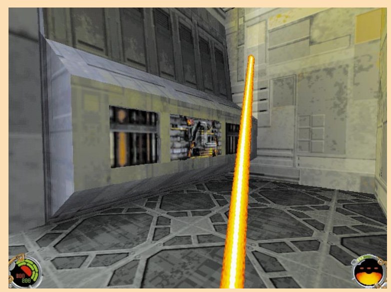
Waffen



Half-Life: Authentizität ist alles: Maschinengewehre wummern nicht in tiefem Bass, sondern geben ein Schnarren von sich. Auch hier ist Half-Life top.



Unreal: Zwar sind die Waffen sehr effektreich, doch gerade im Mehrspieler-Modus lassen Sie durch ihre Unausgewogenheit schnell zu wünschen übrig.



Jedi Knigth/Sith: Die Orientierung am Filmvorbild ist deutlich spürbar. Laserschwert und Stormtrooper-Rifle gehören natürlich zur Standardausrüstung.

GOLD PLAYER

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Railroad Tycoon 2



Geniestreiche verdienen eine ehrfurchtsvolle Behandlung, dachte sich wohl Poptop Software. Deren Neuauflage des bahnbrechenden Eisenbahn-Klassikers verfügt über eine verschwenderische Edel-Präsentation, mit innovativen Neuerungen wurde jedoch gegeizt.

Am linken unteren Bildrand sehen Sie die Güter, die der Bahnhof anbietet, am rechten die von der Stadt benötigten.

Grundsätzlich ist diese Vorgehensweise gar nicht mal so abwegig, denn drastische inhaltliche Veränderungen sind bislang nur den wenigsten Spiele-Klassikern gut bekommen. Man denke da nur an die verhunzte 3D-Ausgabe der »Lemmings«, das »Mad TV 2«-Fiasko oder den durchwachsenen »Lode Runner 2«, zu besichtigen auf Seite 204. Wer die Augustausgabe der PC Player Plus besitzt, kann sich dagegen jederzeit von den Qualitäten des 1990 erschienenen Sid-Meier-Originals überzeugen: Auf deren Begleit-CD lagert die Vollversion seines nur optisch etwas aufgepeppten Zwillings »Railroad Tycoon Deluxe«. Damit bekommen Sie zugleich schon einen ziemlich präzisen Eindruck davon, wie »Railroad Tycoon 2« funktioniert, denn aus spieltechnischer Sicht hat sich beim Nachfolger nicht so wahnsinnig viel geändert.

Neue Länder, alte Sitten

Der Schienenverkehr findet auf leicht isometrischen 3D-Karten statt, die sowohl zoom- als auch in 90-Grad-Schritten drehbar sind. Die einzig mögliche Auflösung beträgt 1024 mal 786 Bildpunkte, und das wahlweise mit 8-Bit- oder 16-Bit-Farben. Angeboten werden insgesamt dreißig Landkarten aus aller Welt wie etwa China, Nordamerika, Europa, die Alpen oder der Mittelmeerraum. Die geographisch korrekten Karten warten mit Meeren, Flüssen, Bergen, Städten und Industrieanlagen auf, wobei ein Teil der letzteren bei jedem Spielstart willkürlich verteilt wird. Das Filetstück bildet die aus insgesamt 18 Missionen bestehende Kampagne. Dort genügt es durchaus, sich zumindest einmal – ob mit oder ohne Erfolg – in ein Szenario zu verbeißen, um zur nächsten Mission überwechseln zu dürfen. Hinzu gesellen sich zwölf direkt anwählbare und auch für den Mehrspielerbetrieb geeignete Einzelmissionen sowie ein



Über die Geschwindigkeit eines Zuges entscheiden sein Typ, die Anzahl der angehängten Waggons und das Gefälle der Strecke.

1 Die acht Hauptsteuericons dienen vor allem dem Einkauf von Zügen, Schienen und Bahnhöfen.

2 Jedes der Häuser steht für ein jährliches Mindestaufkommen an zu befördernden Passagieren.

3 An den Waggons erkennt man, daß dieser Zug Passagiere und Post geladen hat.

4 Die anklickbare Übersichtskarte. Das weiße Rechteck zeigt die Lage des aktuellen Kartenausschnittes, die schwarzen Linien symbolisieren das Schienennetz.

5 Über dieses anklickbare Fenster haben Sie direkten Zugriff auf einzelne Züge und Bahnhöfe. Transparente Wägen sind leer, mit dem roten Pfeil über den Loks legen Sie das Vorfahrtsrecht fest.

6 Allgemeine Informationen über Züge, Bahnhöfe, Geländeunebenheiten, Frachtaufkommen und konkurrierende Unternehmen. Angezeigt werden sie im darüberstehenden Fenster.

7 Anklickbares Informationsfenster. Hier werden sämtliche laufenden Umsätze sowie Zwischenereignisse wie Loks mit zeitweiligem Maschinenschaden angezeigt.

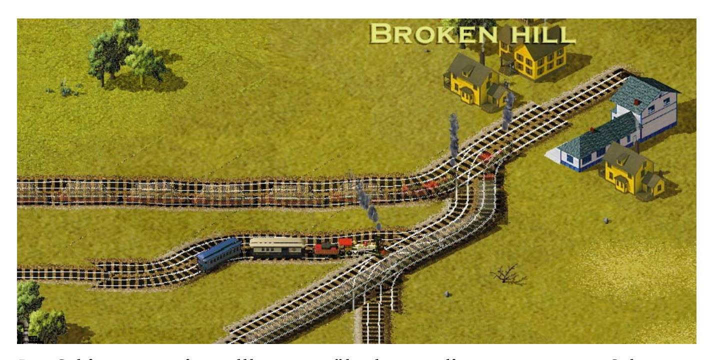
8 Mit dem unscheinbaren gelben Regler regulieren Sie auf elegante Weise die Spielgeschwindigkeit.

9 Da Passagiere stets den Vortritt haben, wird dieser Güterzug automatisch stoppen, sobald ihn der Reisezug passiert.

10 Eine Fabrik im Einzugsgebiet des Bahnhofes lohnt sich immer, denn sie ist auf den Zugverkehr angewiesen, zudem lockt sie weitere Anwohner und Industrieanlagen an.

11 Alle Gebäude, die sich in der Nähe dieses Bahnhofes befinden, gehören automatisch zu seinem Einzugsgebiet.

Editor. Mit diesem verändern Sie die vorgegebenen Karten oder verwandeln eine plane Fläche in eine Fantasielandschaft einschließlich aller Berge, Flüsse, Fabriken und Städte. Möglich – wenn auch sehr aufwendig – ist sogar die Umwandlung einer eigenen Grafik (im PCX-Format) in ein mit Höhenstufen versehenes Terrain. Fast jedes Szenario besitzt ein Zeitlimit, innerhalb dessen eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen ist: So geht es einmal darum, zwei Städte miteinander zu verbinden, dann wieder sollen Sie ein marodes Schienennetz auf Vordermann bringen oder einen Computerkonkurrenten durch finanzielle Transaktionen in den Ruin treiben. Selbst wenn Sie die



Das Schienennetz ist vollkommen überlastet, die transparenten Schatten und Rauchwolken stehen für Züge, die sich im Wartestand befinden.









Im linken Bild wurden die Details zugunsten der Geschwindigkeit auf ein Minimum reduziert, im rechten Bild sind sämtliche Details zugeschaltet.

gesteckten Ziele innerhalb der vorgegebenen Frist nicht erreichen, besteht doch stets die Möglichkeit, bis zum Sankt Nimmerleinstag weiterzubasteln – in diesem Falle aber ohne Wertung, versteht sich.





Sowohl in den höheren als auch in den niedrigeren Zoomstufen läßt sich leicht herausfinden, welche Güter die Städte anbieten und nachfragen.

Vom Kapitalisten zum Eisenbahnbaron

Die spielerische Praxis entspricht trotz der unterschiedlichen Zielsetzungen im großen und ganzen der des Vorgängers. Hotkey- und Maus-unterstützt sowie ausgestattet mit einer ordentlichen Barschaft verbinden Sie beliebig viele Städte und Industrieanlagen mit einem Schienennetz und postieren an jedem gewünschten Haltepunkt einen Bahnhof. Dieser darf mit umsatzsteigernden Gebäuden bestückt werden: So kommen Restaurants und Hotels den Passagiererlösen zugute, während Kühlhallen und Kornsilos die Preise von Fleisch und Getreide in ungeahnte Höhen treiben. Nach der Streckenverlegung begeben Sie sich ins Zugmenü, um dort einige Loks zu erstehen. Die vorrätigen Maschinen entsprechen den historischen Vorgaben; dies bedeutet konkret, daß 1829 – also zum frühestmöglichen Spielbeginn – gerade mal ein paar lendenlahme Bimmelbahnen verfügbar sind, während im Jahre 2000 elektrifizierte Hochgeschwindigkeitsbolzen auf den Fahrplan treten. Und genau dahin begeben Sie sich als nächstes. Sie drücken ihren Zügen genaue Anweisungen über



Im Fahrplan bestimmen Sie über die Haltestellen und die Waggonbestückung jedes einzelnen Zuges.

die Route in den Schornstein und bestimmen bei jedem Haltepunkt, wie viele (maximal sechs) und welche Waggons sie mitzuziehen haben. Gerade hier sollten Sie mit besonderer Umsicht zu Werke gehen: Je mehr Waggons einer Lok am Rockzipfel hängen, desto langsamer und teurer wird sie. Weiterhin müssen Sie bei der Routenplanung die Haltepunkte genauestens inspizieren, denn jede Station akzeptiert nur einige der insgesamt 34 Warensorten. Auf lange Sicht ausgesprochen sinnvoll ist der Aufbau kompletter Produktionsketten – das steigert nicht nur den Umsatz, sondern fördert auch die automatische Ansiedlung von Einwohnern und Fabriken rund um die Einzugsgebiete Ihrer Bahnhöfe.

Bei den einzelnen Loks läßt sich einstellen, ob sie sofort losfahren oder erst bis zur halben oder gar vollen Befüllung mit Gütern warten sollen. Insbesondere bei Zügen, die mit langlebigen Produkten wie Holz oder Kohle beladen sind, erweist sich diese Option als sehr brauchbar. Denn schließlich steht hier trotz aller Eisenbahnromantik immer noch die Gewinnmaximierung im Mittelpunkt, und der laufende Unterhalt des

Aus alt mach neu

Railroad Tycoon 1 & 2 im direkten Vergleich:

Das Grundkonzept der beiden Eisenbahnmagnaten ist bis auf die Präsentation und die Steuerung exakt dasselbe, in vielen kleinen Details gab es jedoch Änderungen. Die vom Vorgänger bekannten optional zuschaltbaren Weichen-Stellwerke entfallen ebenso wie der Tunnelbau und die Eilaufträge. Ebenfalls Vergangenheit sind die vormalige Limitierung auf maximal 32 Züge sowie die zeitliche Beschränkung. Neu sind neben dem fulminanten Editor, der Kampagne und dem Tutorial vor allem auch die – meistens mit einem Zeitlimit versehenen – unterschiedlichen Spielziele. Es gibt ein paar neue Zufallsereignisse, und die Stationen erstrahlen in insgesamt sechs, der jeweiligen Gegend angepaßten grafischen Outfits.

Das Verlegen einer Bahnstrecke in der Praxis

Zunächst einmal wechseln Sie in den Pausenmodus und halten auf der Hauptkarte Ausschau nach zwei größeren Städten, die nicht zu weit auseinander liegen sollten und zwischen denen sich weder Berge noch Meere befinden. In unserem Beispiel sind das Kairo und Assuan.



Als erstes wird eine Bahnstation in Kairo gesetzt. Idealerweise sollten Sie hier gleich zum größtmöglichen Bahnhofstyp greifen und ihn dann so in die Landschaft stellen, daß sich möglichst viele umliegende Bauten in seinem gelb erleuchteten Einzugsgebiet befinden.





Zum Verlegen der Schienen wählen Sie das Gleisicon und ziehen bei gedrückter Maustaste eine Linie zwischen den beiden Städten. Der Trassenbau erfolgt umgehend und automatisch. Aus Geschwindigkeitsgründen sollten die Strecken möglichst geradlinig sein und keine zu großen Höhenunterschiede aufweisen.



In Assuan postieren Sie ebenfalls einen Bahnhof und begeben Sie sich in das Zugmenü, um dort eine Lok zu kaufen. Da diese in vier Waggons Passagiere befördern soll, wählen sie den Zug, der bei dieser Waggonzahl die höchstmögliche Geschwindigkeit bietet.

Im Fahrplan geben Sie über die anklickbare Landkarte die Route ein und bestücken die Lok sowohl in Assuan als auch in Kairo mit jeweils zwei Passagier- und Postwägen – gerade bei Passagiertransporten ist es zumeist lukrativer, sich bei der Waggonzahl zugunsten der Geschwindigkeit weise zu beschränken.



Danach erhöht man die Spielgeschwindigkeit – der Zug wird nun bis zu seinem letzten Schnaufer Passagiere und Post zwischen Kairo und Assuan hin- und hertransportieren.



Schienenverkehrs verschlingt Unsummen. Wer da nicht ständig all seine Züge kontrolliert, übersieht vielleicht, daß die eine oder andere Stadt ein bestimmtes Produkt gar nicht mehr nachfragt und wundert sich dann darüber, daß plötzlich ganze Transportketten in sich zusammenbrechen. Die Züge verursachen laufende Betriebskosten, deren Höhe altersbedingt zunimmt. Da jedoch die historische Uhr gnadenlos tickt, kommt ohnehin alle paar Monate ein weiterer der insgesamt knapp sechzig Zugtypen auf den Markt. Der ist in aller Regel noch leistungsstärker als die vorherigen Modelle, verursacht dafür aber höhere Kosten.



Auf dem Aktienmarkt handeln Sie munter mit Firmenanteilen und Schuldscheinen.

Vom Eisenbahnbaron zum Kapitalisten

Während Sie in der ersten Spielphase vornehmlich den Ausbau ihres Schienennetzes vorantreiben, nimmt später das Aktualisieren der Fahrpläne die meiste Zeit in Anspruch. Zum Glück gehen sämtliche Aktionen dank der übersichtlichen und tadellos bedienbaren Menüstruktur sehr einfach vonstatten. Wer zudem noch ein glückliches finanzielles Händchen sein eigen nennt, verfügt irgendwann über ein gigantisches Finanzpolster. Das ist genau der richtige Zeitpunkt für den Start der dritten Phase, in der Sie sich der Konkurrenz zuwenden. Zu diesem Zweck gibt es einen Aktienmarkt, der nicht nur zur Aufnahme von Krediten taugt, hier werden vor allem auch Firmenübernahmen durchexerziert. Dafür benötigen Sie allerdings geradezu astronomische Summen, denn mit jedem ge-



Bei großen Verkehrsknotenpunkten sollten Doppelgleise verlegt werden.



Mit dem Editor können auch die vorgegebenen Landschaften verändert werden.

kauften Anteil steigt der Preis der restlichen Aktien. Mit der prozentualen Mehrheit kontrollieren Sie sofort das entsprechende Unternehmen, welches Sie dann auf dieselbe Weise wie Ihre erste Firma bewirtschaften.

Doppelgleisig fahren

Eine weitaus elegantere und kostengünstigere Methode der Gegner-Beschädigung besteht darin, Ihr Schienennetz mit seinem zu verbinden und die eigenen Züge auf seinen Gleisen mitfahren zu lassen. Da Sie für die Benutzung fremder Schienen zur Kasse gebeten werden, bringt das zwar aus pekuniärer Sicht nicht allzu viel, aber immerhin schnappen Sie ihm so vielleicht die profitabelsten Transporte weg. Etwas anderes wird ihnen früher oder später ohnehin nicht übrigbleiben, denn mit zunehmender Expansion nähern Sie sich unweigerlich dem Schienennetz der maximal 35 vom Rechner oder menschlichen Mitspielern betreuten Konkurrenten. Der Computer hat 35 unterschiedlich agierende historische Persönlichkeiten auf Lager: So wird der Börsenguru Vanderbuilt vornehmlich versuchen, Sie an der Börse auszustechen, der solide Fürst Bismarck dagegen kümmert sich lieber um die



Dieses Feature lernt man erst im späteren Spielverlauf richtig zu schätzen: Das Zugmenü läßt sich aufklappen.

Versorgung der Städte. Und als wäre das alles noch nicht schwierig genug, verkünden die zahlreichen Zwischenereignisse in aller Regel Hiobsbotschaften: Da werden per eingeblendeter Meldung Züge ausgeraubt, Wirtschaftskrisen senken die Fahrpreise zeitweise um die Hälfte, und wenn ein Krieg ausbricht, ist an ein Verlegen länderübergreifender Schienenstränge gar nicht zu denken.

Von solcherlei Unbill erholen Sie sich am besten mit der an Eric Clapton erinnernden, ultralässigen Bluesmusik: Bereits nach kurzer Zeit bekommt man Angst, daß die Musiker gleich vor lauter Coolness aus ihren Schaukelstühlen fallen. Derart relaxt werden Sie es auch locker verkraften, daß mit wachsender Konkurrenz die Frachtraten sinken und Ihr weltweit verstreutes Schienennetz öfters mal umgebaut werden muß, um sich flexibel den ständig wandelnden Erfordernissen der Zeit anzupassen. **(md)**



Jeder Bahnhofsausbau steigert den Gewinn in direkter oder indirekter Weise.

Railroad Tycoon 2

Hersteller:	Poptop/Take 2
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–32 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: –

Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/266, 64 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Multi-Player:	80

Spielspaß:



Meinungen zu Railroad Tycoon 2

Manfred Duy ★★★★★

+ Die mit Abstand beste Eisenbahnsimulation
+ Zeitgemäße Aufbereitung eines Klassikers
+ Stark verbesserte Steuerung
+ Editor
+ Endlosspiel
+ Coole Bluesmusik à la Clapton

Ich kann die Unkenrufe jetzt schon hören: »Die Animationen der Züge während der Kurvenfahrt lassen deutlich zu wünschen übrig«, »Das Rauchwölkchen, welches der Vulcan-Lok entsteigt, ist in der Realität viiiiiel rußiger«, »Warum gab´s keine neuen Einfälle?« Grundsätzlich ist das alles nicht ganz falsch, trifft aber den Punkt nicht. Denn was letztlich einzig und alleine zählt, ist nun mal, ob ein Spiel langfristig Spaß macht, und genau das ist bei Railroad Tycoon 2 der Fall. Es war ohnehin allerhöchste Eisenbahn, daß Sid Meiers Meisterwerk einen zeitgemäßen Anstrich bekam, große Änderungen hatte der konkurrenzlos-geniale Klassiker überhaupt nicht nötig.
Und so hat Poptop das brillante Grundkonzept vernünftigerweise nur dort, wo es wirklich nötig war, behutsam verbessert und vereinfacht. Das komplizierte Signalsystem des Vorgängers war überflüssig: also weg damit. Das Verlegen der Schienen war ehedem recht mühsam, nun wurde es entscheidend vereinfacht. Früher herrschte ein empfindlicher Mangel an Spielzielen: Voilà, bei Railroad 2 gibt es diese zuhauf. Kleine Ursache, große Wirkung: Die Möglichkeit, das eigene Schienennetz mit dem der Konkurrenten zu verbinden, führt zu völlig neuen Spielstrategien, die insbesondere dem gelungenen Mehrspielerbetrieb zugute kommen – etwa wenn dort einer dem anderen die besten Frachtraten wegschnappt. In der Summe führt der behutsame inhaltliche Feinschliff dazu, daß Poptop vielleicht keine sonderlich innovative, aber dafür eine in sich schlüssige und grundsolide Wirtschaftssimulation gelungen ist. Die macht langfristig immer noch weitaus mehr Spaß als die allermeisten der gerne überschätzten Grafik- und Komplexitätswunder.

» Macht langfristig weitaus mehr Spaß als die gerne überschätzten Grafik- und Komplexitätswunder. «



- Mäßige Animationen
- Mangel an neuen Ideen
- Überdimensionierte Bedienungsmenüs

Thomas Werner ★★★★

+ Hoher Suchtefekt
+ Einsteigerfreundlich
+ Viele verschiedene Spielziele

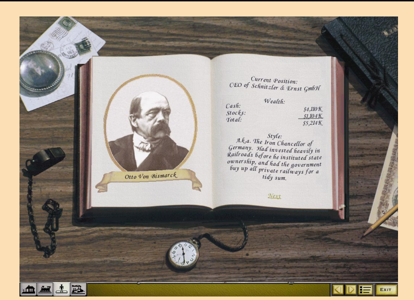
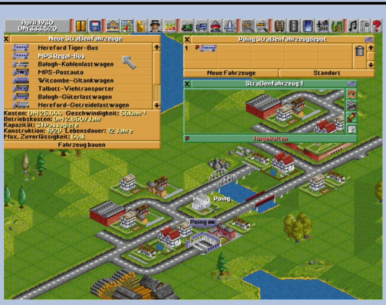
Sicherlich macht Railroad Tycoon 2 eine Menge Freude, das garantieren die einfache Bedienbarkeit, die reizende Präsentation und das trotz aller Komplexität durchaus einsteigerfreundliche Grundkonzept. So ganz kann ich mich Manfreds Ansichten aber trotzdem nicht anschließen. Nach meiner Meinung hätte Poptop etwas mehr aus diesem legendären Titel machen können – ja müssen. Nett wäre beispielsweise eine Erweiterung des Aktienmenüs gewesen, und auch die Beschränkung auf Einzel- oder Doppelgleise erscheint mir etwas sehr sparsam. Spektakuläre Eisenbahnknotenpunkte lassen sich so jedenfalls nicht erstellen. Zudem habe ich einige Features des Vorgängers vermißt: So hätte ich mich sehr über Fähren, Tunnels sowie die Möglichkeit, eigene Industrieanlagen zu errichten, gefreut. Außerdem nervt, daß es der Konkurrenz erlaubt wurde, ihren Güterverkehr auf meinen Gleisen abzuwickeln. Als (unerwünschte?) Nebenwirkung ist es nicht ganz einfach, einen Computergegner alleine durch den Eisenbahnverkehr in den Ruin zu treiben. Außerdem besitzt Railroad 2 denselben kleinen Mangel, an dem bereits vergleichbare Produkte wie Der Industriegigant oder Transport Tycoon krankten: Bei groß ausgebauten Schienennetzen ist es äußerst schwer, stets den Überblick zu behalten. Mitten im Spielfieber fällt das gar nicht so sehr auf. Wenn Sie allerdings einen vor Tagen gespeicherten fortgeschrittenen Spielstand wieder aufrufen und kein Gedächtnisakrobat sind, dann müssen Sie sich in die Litanei von Frachtrouten und Transportketten erst mühselig wieder reinfinden.
Der Editor ist zwar eine nette Sache, bis Sie damit aber eine brauchbare Landschaft erstellt haben, zieht schon so manches Stündchen ins Land. Ein Kartengenerator, der bei jedem Spielstart ein fixfertiges Terrain samt Städten und Fabriken auswirft, wäre da die praktikablere Lösung gewesen.

» Man hätte etwas mehr aus diesem legendären Titel machen können. «

- Wird im fortgeschrittenen Spielverlauf leicht unübersichtlich
- Fehlende Tunnels und Eilaufträge
- Öde Bluesmusik à la Clapton

Railroad Tycoon 2 im Vergleich

Bei allen drei Wirtschaftssimulationen geht es um den gewinnbringenden Gütertransport. Aber mit welcher digitalen Spedition fahren Sie nun am besten?

	Railroad Tycoon 2 (Spielspaß 81)	Transport Tycoon Deluxe (Spielspaß 72)	Industriegigant (Spielspaß 60)
Transportsystem	 Rail 2: Auf den Schienenverkehr beschränkt. Sie verbinden Städte und Fabriken mit Gleisen und Bahnhöfen, und sorgen für den Gütertransport.	 T.T.: Praktisch sämtliche nur denkbaren Beförderungsmittel von Zügen über Lkws bis hin zu Bussen, Flugzeugen und sogar Schiffen sind mit von der Partie.	 Industriegigant: Zur Wahl stehen sowohl Züge als auch Lkws. Aufgrund ihrer flexibleren Einsetzbarkeit beherrschen vornehmlich die Brummis die Szene.
Komplexität	 Rail 2: Das einsteigerfreundliche Spiel ist trotz Aktienmarkt nicht allzu komplex, besitzt aber genügend Tiefgang, um auch langfristig zu motivieren.	 T.T.: Weniger wäre mehr gewesen. Es ist aus Gründen der Übersicht fast unmöglich, wirklich jede der vielen Städte mit einem Verkehrsnetz zu beglücken.	 Industriegigant: Das optisch und inhaltlich recht solide Geschehen konzentriert sich auf die Fabrikation, den Transport und die Preisfestsetzung der Güter.
Bedienung	 Rail 2: Die mustergültige Menüstruktur verzichtet fast ganz auf spröde Zahlenkolonnen. Das Verlegen der Schienen per gezogener Maus klappt wunderbar.	 T.T.: Die solide Bedienbarkeit per teilanimiertem Minifenster ist einer der großen Pluspunkte, nur für die Routenplanung werden viele Fenster geöffnet.	 Industriegigant: Leicht unübersichtliche und mäßig strukturierte Menüs erschweren die Bedienung. Oft benötigte Aktionen erfordern viele Mausklicks.
Besonderheiten	 Rail 2: Kampagne und Einzelszenarien bieten unterschiedliche Spielziele. Ein Editor, Zufallsereignisse und die Mehrspieler-Optionen motivieren auf Dauer.	 T.T.: Die Karte wird bei jedem Spielstart neu generiert. Vier Grafik-Sets und ein Editor sorgen für Abwechslung. Mehrspielerbetrieb nur per Null-Modem.	 Industriegigant: Sie kümmern sich um die Güterproduktion. Werbung erhöht den Umsatz, der Editor und die Erweiterungs-CD die Langzeit-Motivation.

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Populous – The Beginning

Die Emanzipation der Frau schreitet unerbittlich voran: Ministerposten und vielleicht sogar Bundespräsidentenämter werden nach Quote vergeben – und jetzt ist selbst der Anführer des jüngsten »Populous«-Sprosses eine Sie.



Dieses Dorf der Matak widersetzt sich unseren Eroberungsplänen, wenn auch mit wenig Erfolg. Die grüne Wolke symbolisiert den Geist der Gegenschamanin, die gerade ihr Leben ließ. (Direct3D)

Dies ist die Geschichte einer Frau. Einer zierlichen und doch unbeugsamen Person, die einst in einer kargen Lehmhütte lebte. Sie war nur die unbedeutende Schamanin eines kleinen Naturvolkes, ihre Feinde verspotteten sie, und die Welt kannte ihren Namen nicht. Und doch gelang es ihr schließlich, ihn in güldenen Lettern ans Firmament zu schreiben. Millionen priesen sie, grenzenlos schien ihre Macht, sie wurde eine Göttin. Wie diese Frau hieß, wollen Sie wissen, lieber Leser? Ihr Name ist den Naturgesetzen nicht unterworfen; selbst Ihren könnte sie tragen.



Genug getönt

Ist derartiges Pathos angebracht? Nun, immerhin wird unsereins nicht oft Augenzeuge bei der Geburt einer Göttin. Und



Hier wollte der Gegner eine Spionhütte bauen. Diese Infamie wird von der Schamanin mit einem Blitzstrahl bestraft. (Direct3D)

eine lange und schwere Niederkunft wird es sein, wenn Sie sich dafür entscheiden, das neue Werk aus dem Hause Bullfrog zu erwerben, eine Geburt in 20 Missionen (Tutorials nicht mitgerechnet). Da darf man durchaus schon mal zu starkem Tobak greifen.

Anders als in den bekannten Vorgängern »Populous« und »Populous 2«, die 1989 beziehungsweise 1992 auf die Computerspielgemeinde losgelassen wurden, verkörpern Sie diesmal nicht von Anfang an einen Gott, sondern wollen es im Spielablauf erst dazu bringen. Einer Theorie gewisser Religionswissenschaftler zufolge werden Götter allein durch den Glauben ihrer Anhänger erschaffen. Zumindest in »Populous – The Beginning« ist das die reine Wahrheit. Ohne das Mana, das Ihre Anhänger beständig produzieren, wenn Sie sie ungestört in Ihren Hütten leben lassen, ist es nämlich Essig mit den Zauberkräften. Je mehr Mitglieder Ihr Stamm umfaßt, um so mehr Mana strömt Ihnen zu, welches Sie dann in die verschiedensten Zaubersprüche stecken können. Sie thronen dabei allerdings nicht als unsichtbares Astralwesen in den Wolken, sondern laufen als angreifbares Weibsbild mitten zwischen Ihren Anhängern herum. Ihre Übernatürlichkeit äußert sich auch darin, daß Sie von Feinden, die ihre Göttlichkeit anzweifeln, nur sehr schwer zu töten sind. Solange noch Stammesmitglieder existieren, erscheint Ihr Alter ego nach Ein-

haltung einer Anstandsminute stets aufs neue in einem Beschwörungskreis, dem Zentrum Ihrer magischen Macht.





Ohne 3D-Karte (links) ist die Grafik wesentlich gröber und langsamer als mit einer solchen (rechts).

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein

Zu Beginn eines jeden Levels befinden Sie sich mit Ihrer Schamanin in diesem Kreis, lediglich eine Handvoll Sympathisanten weilt in Ihrer Nähe. Die Umgebung sieht zumeist recht lieblich aus, der Anblick grüner Felder und Hügelchen erfreut Sie und Ihre Leute, alles in schickem dreidimensionalem Gewande. Kristallklares Wasser umspült die Kontinente, kehlige und doch beruhigend klingende Beschwörungsgesänge dringen aus den Lautsprechern. Aber lassen Sie sich davon nicht zu sehr einlullen, denn jede Welt beherbergt ein bis drei weitere Völker mit eigenen Schamaninen, die ebenfalls alle unbedingt Göttinnen werden wollen. Ihre vordringlichste Aufgabe ist es daher, nicht traumverloren in der Gegend herumzulaufen, sondern dafür zu sorgen, daß Ihr Volk groß und stark wird, auf daß es Ihnen nicht an Zauberkräften mangele. Zunächst einmal sollten Sie einige Wohnhütten für Ihre Gefolgschaft entwerfen. Hierzu bedienen Sie sich einer von drei Steuerleisten am linken Bildschirmrand. In der Bauleiste hat man die möglichen Gebäudeformen sinnig angeordnet, anfangs sind es aber nur sehr wenige.
Wenn Sie auf »Hütte« klicken, können Sie den Gebäudeplan unkompliziert auf beliebige Grundstücksflächen projizieren. Ihre Leute werden nun mit Freuden darangehen, Holz heranzuschleppen und die Hütten zu errichten. Auch alle anderen Gebäude, von denen es insgesamt acht Sorten gibt, werden auf diese Art angelegt.
In einer zweiten Leiste, dem Magiemenü, sind Ihre Zauber dargestellt. Es handelt sich um das mit Abstand wichtigste Instrumentarium, denn die Zauberei der Schamanin ist für gewöhnlich das entscheidende Moment in den kritischen Spielphasen. So gibt es im normalen Spiel satte 17 verschiedene Sprüche, die Sie sich aber ebenso wie neue Gebäudetypen erst verdienen müssen. Ein typisches Spielziel kann zum Beispiel heißen: »Matak-Stamm hinter Berg besitzen großen Zauber, können schleudern Blitze auf große Entfernung. Wollen haben Zauber auch, Feinde rösten mit Blitz sein mächtig gut. Müssen suchen auf großes Gruft in Matak-Land, dort können finden ihn. Uga, Uga!« Das Spiel drückt sich in Wahrheit natürlich nicht so primitiv aus, wir verwenden diese fingierte Eingeborenen-Sprache nur deshalb, um Ihnen ein Gefühl für die Zivilisation in Populous zu geben.

Um einen Überblick über die Situation zu gewinnen, nutzen Sie am besten diese Globusansicht.

Neue Zaubersprüche sind also in sogenannten Grüften des Wissens verborgen, an denen Sie mit Ihrer Schamanin beten müssen. Selbstverständlich sind diese nicht ganz so einfach zu erreichen, wie es hier geschrieben steht. Zumeist halten sich gerade vor diesen Grüften zahlreiche Feinde auf. Oder es sind erst natürliche Hindernisse wie große Berghänge oder Wasserbarrieren zu überwinden. Dabei bestehen aber fast immer mehrere Möglichkeiten, wodurch das Programm einen hohen Spielwitz erhält. Sie können es beispielsweise auf die brutale Art probieren: Sämtliche Anhänger werden ins Feindesland



Im späteren Spielverlauf kann die Schamanin fast unbesiegbare Todesengel beschwören. Das arme Volk flieht in Panik. (Direct3D)

Der Mehrspieler-Modus

Bullfrog hat für den unbeschwerten Götterkampf menschlicher Gegner fünf spezielle Level auf die CD gepackt, die sich in Ihren Anforderungen deutlich unterscheiden. Neben weit auseinander liegenden Inselwelten sind auch kompaktere Landmassen dabei, die frühe Konflikte provozieren. Wahlweise können Sie den aus Programmen wie »Command & Conquer« bekannten Schlachtennebel aktivieren, der im Einzelspiel nicht vorkommt.
Super-Bonus-Zauber, auf die man sich im Vorfeld der Partie einigen sollte, können ebenso aktiviert/deaktiviert werden wie die üblichen Zauber des Normalspiels. Eine Beschränkung der Regenerationsfähigkeit der Schamanin (etwa nur fünf Reinkarnationen) verleidet allzu risikofreudigen Spielern gewagte Aktionen mit ihrer Hauptfigur.







Wir wollen Ihnen einmal demonstrieren, was wirkliche Macht bedeutet. Dieses blaue Dörflein lebte beschaulich vor sich hin, bis eine skrupellose Schamanin einen Vulkan in seiner Mitte beschwor. Als sich der Boden hob, stürzten zuerst die Häuser in sich zusammen. Dann erschienen lodernde Lavaströme, die alles verbrannten, was sich ihnen in den Weg stellte. Vom Dorf bleibt nicht einmal mehr Staub übrig. (Direct3D)



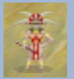


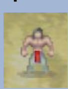


geschickt und alle Gegner niedergeknüppelt. Oder Sie versuchen, die Feinde zu umgehen oder gar mit einem raffinierten Zauber auszuschalten beziehungsweise zu verwirren.
In fast jedem der 20 Level dürfen Sie einen neuen Zauberspruch ausprobieren, den Sie in der vorangegangenen Welt

Die Populous-Einheiten

Es gibt sieben verschiedene Einheiten, die die unterschiedlichsten Aufgaben übernehmen. In dieser Sammlung fehlt bloß der Wilde. Dessen Anblick wir Ihnen nicht in Großaufnahme zumuten wollten, da er nur mit einem knappen Lendenschurz bekleidet ist. Er kann von der Schamanin zu einem Arbeiter gemacht werden und tauscht dann den spärlichen Schurz gegen gewöhnliche Arbeitshosen aus.


Die Schamanin: Ihre wichtigste Figur. Für einfache Arbeiten ist sie zu schade, da sie als einzige zaubern kann. Im Laufe der 20 Missionen gewinnt Sie immer mächtigere Sprüche dazu.


Der Arbeiter: Nur er produziert das wichtige Mana. Außerdem sorgt er für Nachwuchs, baut Häuser, beschafft Holz und kann auch alle anderen Berufe erlernen.


Der Krieger: Mit Schild und Schwert ausgerüstet, kann einer ganz allein fünf oder mehr Arbeiter bezwingen. Für Patrouillengänge ist er besonders gut geeignet.


Der Feuerkrieger: Er schleudert aus großer Entfernung Feuerbälle auf seine Feinde. Da er eher schwächlich ist, sollte Sie ihn aus den Nahkämpfen heraushalten.

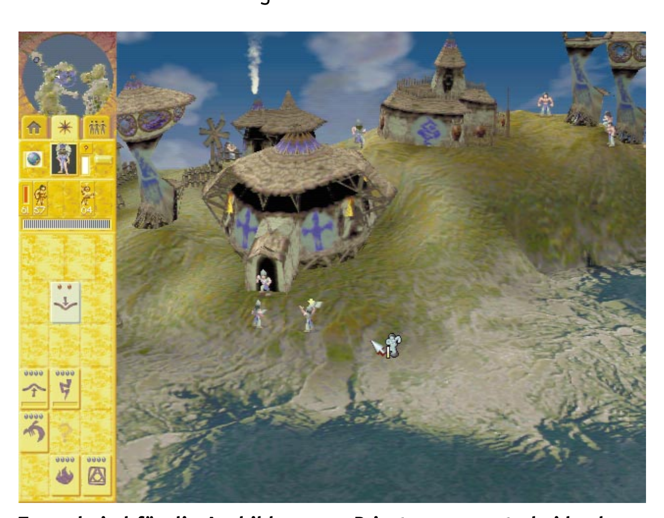

Der Priester: Ein fanatischer Gläubiger, den Sie gezielt gegen feindliche Siedlungen schicken, um dort Mitglieder anderer Stämme zu Ihrem Glauben zu bekehren.


Der Spion: Sie können ihn in die Farben Ihrer Feinde kleiden, worauf er unerkannt deren Häuser anzünden kann. Nur Ihre eigenen Spione sind in der Lage, ihn zu entlarven.

erobert haben, was das Spiel recht abwechslungsreich macht. Die dritte Leiste verkörpert ein Menü zur Steuerung Ihrer Untergebenen. Wenn deren Zahl eine gewisse Größe überschreitet, wird es sehr schwierig, diese alle mühsam auf dem dreidimensionalen Globus zu suchen. Mit dieser Leiste können Sie auf einen Blick feststellen, wieviele Ihrer Jünger gerade in den Hütten sind, wieviele sich mit Bauvorhaben oder anderen Tätigkeiten beschäftigen oder auch, wieviele nur unnütz in der Gegend herumstehen. Ein einfacher Mausklick genügt, Sie erfassen so die faulen Halunken und lenken ihre Energien in sinnvolle Bahnen.

Was vom Spiele sonst noch blieb

Nachdem Sie in ausreichendem Maße Hütten angelegt und sich mit den Steuerleisten vertraut gemacht haben, sollten Ihre Mitstreiter die Gegend erkunden. Neben den Wissens-



Tempel sind für die Ausbildung von Priestern von entscheidender Bedeutung. (Direct3D)

Lang, lang ist's her

Die historisch wertvollen »Populous« und »Populous 2« besaßen beide ein relativ kleines Spielfeld, welches von sämtlichen Steuer-Icons eingerahmt wurde. Hier wie dort verkörperten Sie einen bereits völlig ausgewachsenen Gott.



Im Original mußten Gebirgslandschaften noch von Hand begradigt werden, um den Anbau von Siedlungen zu ermöglichen. Das eigentliche Spielfeld war im Grunde sehr winzig was aber niemanden störte. Waren doch damals die Prozessoren allgemein nicht stark genug, um ein bildschirmfüllendes Panorama wiederzugeben.



Entscheidende Neuerung im zweiten Teil war die Möglichkeit, den Häuptling Ihres Volkes in einen antiken Helden zu verwandeln. Als Herakles zum Beispiel zog er dann brandschatzend durch die Gegend oder bekehrte als Aphrodite Anhänger des Gegners, eine Aufgabe, die im neuen Populous die Priester übernehmen.

grüften gibt es noch mehr geheimnisvolle Bauten, mit denen sich neckischer Schabernack treiben läßt. Versteinerte Köpfe verleihen Ihnen hochrangige magische Fähigkeiten, aber – anders als die Grüfte – nur für wenige Male. Totempfähle beeinflussen die Spielumgebung, zum Beispiel entstehen durch sie neue Berge. Obelisken können Ihnen ein Geschenk von noch höheren Mächten, als Sie selber sind, bescheren (Beispiel: Ein Schiff erscheint). Alle diese Artefakte werden aktiviert, indem Sie ausdauernd mit einem Teil Ihres Volkes vor ihnen beten. Nur vor einer Wissensgruft muß die Schamanin höchstpersönlich ran.

Vergessen Sie nicht, Ihre einfachen Arbeiter in besseren Gebäudetypen speziell auszubilden. Im Falle eines Krieges





Abermals wird das blaue Volk geplagt. Ein roter Spion, als Bläuling verkleidet, legt unerkannt Feuer bei den idyllischen Holzhütten. (Direct3D)



Schon ein immenser Technologievorsprung, diese Luftschiffe. Beachten Sie in diesem Bild außerdem die linke Steuerleiste, mit der Ihre Gefolgschaft gesteuert wird. (Direct3D)

werden Sie ohne Krieger oder Priester nicht weit kommen. Hierzu brauchen Sie besondere Kriegerhütten oder Tempel, die Sie erst aufbauen müssen. Die Gebäude und Einheiten sind bei weitem nicht so vielschichtig wie die Zaubersprüche. So gibt es bloß acht Hüttenarten und fünf Sorten von Gefolge, die aber durch Magie auf unterschiedlichste Weise beeinflußbar sind. Unsichtbare Gegner sind sehr tückisch, mit einem Zauberschild geschützte Krieger halten wesentlich mehr aus als andere. Und so weiter. Für eine komplette Zauberliste werfen sie am besten einen Blick in den aktuellen Player's Guide (siehe dort Seite 10).

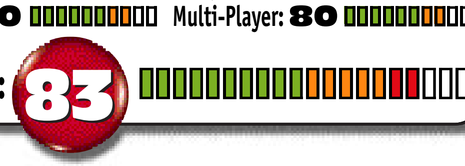
Populous enthält etliche Details, die einem erst nach längerem Spiel auffallen. So kann es auf rohstoffarmen Welten überlebensnotwendig sein, unverzüglich alle verfügbaren Bäume zu fällen und sich einen Holzvorrat anzulegen. Fußspuren im Sand verraten eventuell unsichtbare Feinde, Einheiten in einem Wachturm oder auf einem Berg haben eine deutlich größere Reichweite als solche auf der platten Erde. Die zahlreichen Wilden, die die einzelnen Welten bevölkern, zu bekehren, ist die erfolgversprechendste Methode zur schnellen Vergrößerung Ihres Stammes. Es sind eben viele Dinge zu bedenken, wenn man nicht ewig im Status der Möchtegerngöttin verharren möchte. **(uh)**

Populous – The Beginning

Hersteller:	Bullfrog
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung



Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

Meinungen zu Populous – The Beginning

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Idee nach wie vor gut
+ Schikkes Katastrophen-Potpourri
+ Gutes Tutorial
+ Viele herzige Spiel-Elemente

Warum blicke ich sehnsüchtig zu den Sternen, warum verzehre ich mich nach ein wenig Hexenkraft? Warum erscheint mir das Leben in letzter Zeit noch ein wenig geheimnisvoller, noch unergründlicher als sonst? Habe ich zu viel Zeit mit Populous verbracht? Diagnose: positiv!

Nur selten erreicht uns unterbezahlte Spieletester ein Programm, das so aus einem Guß ist. Ob ich nun mein Augenmerk auf die fein abgestimmten Level, die kultische Musik oder die abwechslungsreichen Katastrophen richte: Hier paßt praktisch alles zusammen. Behutsam steigere ich mich von Mission zu Mission und bewundere dabei die vielen witzigen Spielelemente. Als da wären: die Seelen getöteter Stammesgenossen, die zum Himmel emporfahren. Zaubersprüche wie Insektenschwarm oder Blitzstrahl, die mich zum Schmunzeln bringen. Oder das Kriegsgeschrei meiner tapferen Kämpfer und das klerikale Gemurmel der Priester.

> „Hier paßt praktisch alles zusammen."



Obwohl bei Populous beständig gerungen und gestorben wird, erinnern mich die putzig anzusehenden Animationen eher an eine Komödie als an bierernste Schlachten.

Aber fanatische Strategiespieler werden das Programm bald durchgespielt haben. Vermutlich gerade, weil Bullfrog versuchte, die einzelnen Missionen mit individuellen Elementen zu versehen, hat man die Masse vernachlässigt. An die 20 verschiedene Zaubersprüche und 20 Spielstufen: Obwohl die späteren Level aufwendig und zeitraubend sind, habe ich Konkurrenzprodukte als wesentlich umfangreicher in Erinnerung. Außerdem sorgt die konsequente 3D-Sicht manchmal für Verwirrung, an die globusartigen Übersichtskarten muß man sich gewöhnen. Doch sei dem, wie es sei: Bullfrog hat sich keineswegs darauf beschränkt, die alte Spielidee einfach neu aufzubacken. Allein das verdient schon Anerkennung.

− Manchmal etwas unübersichtlich
− 20 Level sind nicht übermäßig viel

Manfred Duy ★★★★★

+ Ausgewogene Einheiten
+ Großer Spielwitz
+ Intelligent gestaltete Missionen
+ Abwechslungsreich

Während ich mit einem Sumpf die Attacken des Chumarastammes aufhalte, umgehen meine unsichtbaren Krieger die Gefahrenstelle und richten fürchterliche Verwüstungen im Dorf der Feinde an. Die gegnerische Schamanin zieht ihre Einheiten zu spät zum Schutz zurück. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis meine Hauptstreitmacht zusammen mit meiner eigenen Schamanin der gegnerischen Siedlung den Rest geben wird. Man merkt es Populous – The Beginning deutlich an, daß lange an der Spieltiefe gefeilt wurde. Nur selten habe ich eine so gelungene Kombination aus intelligentem Design und gut aufeinander abgestimmten Einheiten gesehen. Es gibt unter Ihren eigenen Leuten praktisch kein Kanonenfutter, und die sonst üblichen Massenattacken entfallen ebenfalls, da die Schamanin enorme Kräfte in sich bündelt. Ihre strategische Bedeutung kann kaum überschätzt werden. Praktisch jedes Szenario führt einen zusätzlichen Zauberspruch ein, der dann wieder eine neue Vorgehensweise verlangt. Außerdem entfällt die erbärmlich lange Aufbauphase vieler Konkurrenzprodukte, in der im Grunde jedesmal das gleiche passiert. Ich denke da nur an Theme Hospital« oder Theme Park aus gleichem Hause. Tatsächlich können Sie es sich meistens gar nicht leisten, in aller Gemütsruhe Ihr Eingeborenendorf aufzubauen, dazu spielt der Computergegner zu stark und zu aggressiv.

> „Man merkt, daß lange an der Spieltiefe gefeilt wurde."

Störend wirken aber die pixeligen Figuren, die sich im Gegensatz zur prachtvollen dreidimensionalen Spielumgebung nicht großartig weiterentwickelt haben. Auch mit 3D-Kartenunterstützung laufen sie nur als krümeliger Haufen durch die Gegend. Zusammen mit den fehlenden Videosequenzen ist dies aber das einzige erwähnenswerte Manko eines ansonsten entzückend originellen Spiels.

− Figuren trotz 3D-Unterstützung krümelig
− Wenig Videosequenzen

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

European Air War



Im simulierten Luftraum ist der Krieg der Veteranen ausgebrochen: Neben »European Air War« sind gleich sechs weitere Programme mit Propellerfliegern angekündigt – doch im Moment liegt Microprose nicht nur terminmäßig ganz weit vorne.



▲ Mit der Me-262 in einem Schwarm von B-17-Bombern. Schon kurz nach Ausbruch der Schlacht beginnt ein heilloses Durcheinander, das der geschickte Pilot für sich zu nutzen weiß. (Glide, 640x480)

Während »Falcon 4.0« (wie üblich) immer noch auf sich warten läßt, bedient die amerikanische Traditionsfirma erst einmal all jene, die nicht nur Knöpfchen drücken wollen. Denn im Unterschied zu den modernen Jets, die jahrelang den PC-Himmel beherrschten (von qualitativ mäßigen Ausnahmen wie »Air Warrior 3« einmal abgesehen), stellen zünftige Dogfights hier die Regel dar. Das heißt aber auch, Sie müssen zunächst bis auf ein paar 100 Meter an Ihren Gegner herankommen, anstelle aus zehn Kilometern Entfernung lässig eine Rakete abzufeuern. Leute, die gern nach dem »Sitz der Hosen« fliegen, werden in nächster Zukunft also eine Menge zu tun bekommen.



Zuweilen taucht auch eine deutsche Rakete vom Typ V-1 auf. (Glide, 640x480)

Blick in den Hangar

Elf verschiedene Maschinen können von Ihnen geflogen werden: Neben den Standardjägern Spitfire und Hawker Hurricane dürfen Sie sich auch die Steuerknüppel der weitaus besser bewaffneten Hawker Tempest und Typhoon vorknöpfen. Die Amerikaner warten mit der P-47 Thunderbolt, der berühmten P-51 Mustang und der zweimotorigen P-38 Lightning auf, die ein sehr hohes Steigvermögen besaß. Die Deutschen treten mit der Messerschmitt Bf-109 und der Focke Wulf Fw-190 an, außerdem dürfen Sie den Zerstörer Bf-110 sowie den geschwindigkeitsmäßig dem Rest des Feldes klar überlegenen Düsenjäger Me-262 fliegen. Die einzelnen Waffen lassen sich vielfältig gruppieren, abhängig von der Anzahl der Maschinenkanonen und MGs. Mit ihren vier 30mm-Kanonen war etwa die Me-262 ein sehr ernstzunehmender Gegner und der Schrecken aller Bomberbesatzungen.

Aller guten Dinge sind drei

Im Vergleich zu Microsofts »Combat Flight Simulator« können Sie an doppelt so vielen Feldzügen teilnehmen. Die Luftschlacht um England im Jahre 1940 fliegen Sie auf britischer wie deutscher Seite, in den Konflikt in Europa treten Sie wahlweise 1943 oder ’44 ein, als



Gleiches mit gleichem bekämpfen: Trotz der Behäbigkeit der Me-110 haben wir es geschafft, uns hinter einen britischen Moskito zu setzen. (Glide, 640x480)



Im Tiefflug über Paris, die Stadt der Liebe. Leider sind die Wahrzeichen der Stadt nirgendwo zu sehen. (Glide, 640x480)



▲ In der Luftschlacht um England werden Sie viele Sturzkampfbomber vom Typ Ju-87 finden. Aufgrund ihrer mäßigen Geschwindigkeit sind sie für die Briten leichte Beute und ein Alptraum für Begleitschutz fliegende Deutsche. (Glide, 640x480)

die Luftwaffe gerade herbe Verluste hinnehmen mußte. Hier stehen alle drei beteiligten Parteien zur Verfügung. Dementsprechend fallen auch die Aufgabenstellungen aus: Sind 1940 die Deutschen hauptsächlich von Frankreich aus über den Ärmelkanal geflogen, um mit der Junkers Ju-87 Stuka und den Bombern Ju-88 sowie Heinkel He-111 und Dornier Do-17 England anzugreifen, dreht sich der Spieß später um. Dann nämlich fallen die alliierten Verbände ein, um deutsche Städte zu bombardieren. Ihre Aufgaben bestehen hauptsächlich darin, Geleitschutz zu leisten oder möglichst viele der dicken Brummer vom Himmel zu holen.

Direkt ausgearbeitete Einzeleinsätze gibt es nicht, statt dessen wählen Sie das Flugzeug aus, das Sie gerne steuern möchten und legen dann die Missionsparameter fest. Dabei bestimmen Sie unter anderem Ihre Flügelmänner und die weiteren Staffeln sowie die ungefähre Anzahl und Art der feindlichen Flieger. Einmal in der Luft springen Sie von Wegpunkt zu Wegpunkt, bis Sie auf den Gegner treffen. Die dann immer noch relativ großen Entfernungen legen Sie per Autopilot und Zeitbeschleunigung zurück. Sobald Sie dem Ziel näher als etwa 2000 Fuß gekommen sind, wird es ernst: Sie versuchen, sich





Ohne 3D-Beschleuniger sehen diese P-47 Thunderbolt und vor allem der Himmel samt der Wolken nicht mehr ganz so hübsch aus. (Software, 640x480)

hinter die Maschinen der Kontrahenten zu setzen und sie abzuschießen. Das kann bei Bombergruppen von beispielsweise fast 50 schwerbewaffneten B-17 samt Begleitschutz ein haariges Unternehmen werden. Zusammen mit den Flügelleuten, die auf Ihre Befehle hören, tummeln sich dann wirklich viele Rivalen in der Luft. Das alles können Sie auch mit bis zu sieben Mitspielern erleben, indem Sie entweder alle gegen alle fliegen oder sich Missionen wie Eskortaufträge aussuchen und gemeinsam fliegen.

Die Manöverkritik

European Air War unterstützt Glide und Direct3D in der Auflösung 640 mal 480 Bildpunkte. Haben Sie eine kompatible 3D-Karte, erwarten Sie sehr schicke Flugzeuge, die denen der Microsoft-Konkurrenz den Rang ablaufen. Leider bewegen sich die Steuerflächen wie Quer- und Seitenruder nicht. Das Terrain ist ebenfalls nicht ganz so gut gelungen, die Städte haben zwar mehr Häuser als beim Combat Flight Simulator, sie sind dafür aber eher zufällig angeordnet. Trotzdem gewinnen Sie gerade in größerer Höhe wirklich den Eindruck, eine Metropole unter sich zu haben.

Schon in der englischen Version, die uns zum Test zur Verfügung stand, ist die Sprachausgabe bemerkenswert. Die Funksprüche und Missionsbriefings ertönen in der jeweiligen Landessprache, sogar die britischen und amerikanischen Samples unterscheiden sich recht stark von Betonung und Wortwahl her. Zu einigen Ereignissen aus dem Krieg sowie zu den Fliegern finden sich zusätzliche Informationen sowie einige Filmchen, die zwar qualitativ stark zu wünschen übriglassen, aber dafür sehr viel zur Atmosphäre beitragen. **(mash)**



Treffer! Den vier 30mm-Kanonen der Schwalbe hat diese B-17 wenig entgegenzusetzen. (Glide, 640x480)

Martin Schnelle ★★★★★

Kein Zweifel: European Air War ist die momentane Referenz im Propellerflugzeugbereich. Einzelne Mängel wie das nicht ganz so hübsche Terrain im Vergleich zum Konkurrenten von Microsoft (und den ausgefeilteren Einzelmissionen dort) werden durch viele erfreuliche Details wettgemacht. So sorgt die jeweils angepaßte Sprachausgabe für die richtige Stimmung, und die Flugzeuge selber sind ziemlich hübsch geraten. Leider bewegen sich die Klappen bei Manövern nicht, was eigentlich heutzutage Standard sein sollte. Doch die zum Teil gigantischen Luftschlachten mit fast 80 Maschinen stellen sogar Wing Commander und Konsorten in den Schatten, was die pure Menge an Objekten angeht.

Auch die umfangreichen Feldzüge haben es in sich, denn über Europa können Sie für alle drei beteiligten Parteien antreten – und haben Sie die entsprechenden Optionen angewählt, müssen Sie darauf achtgeben, nicht zu viele Flieger zu verlieren, sonst treten Sie beim nächsten Mal mit geringerer Stärke an. Daraus resultiert ein immer neuer Verlauf der Kampagne, der teils durch kleine Videos kommentiert wird. Anfänger werden es hier allerdings nicht ganz so leicht haben, doch mit ein wenig Übung sollte es kein Problem sein, mit den Gegnern am Himmel fertig zu werden.

- **+ Riesige Luftschlachten**
- **+ Schöne Flugzeuge**
- **+ Dynamische Kampagnen**
- **– Karges Terrain**
- **– Keine ausbalancierten Einzelmissionen**

European Air War

Hersteller:	Microprose	3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Oktober ´98	Hardware, Minimum:
Betriebssystem:	Windows 95/98	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch gepl.)	Hardware, Empfehlung:
Multi-Player:	1 – 8 (Netzwerk, Internet)	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Ca.-Preis:	100 Mark	

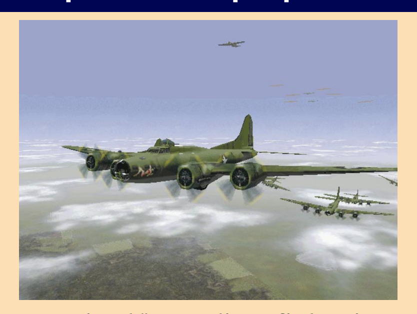
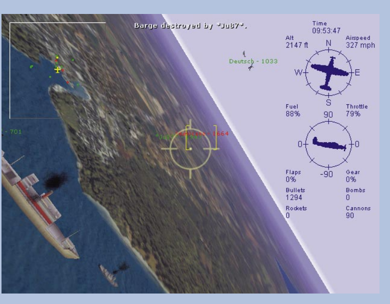
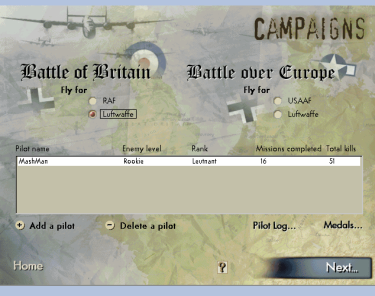
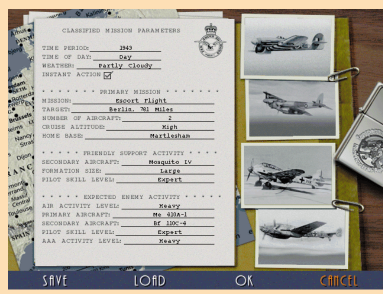
PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 

Propellerflieger im Vergleich

Zwei hochkarätige Simulationen stehen diesen Monat im Testhangar. Mit dabei ist das (abgewertete) fliegerische Urgestein »Air Warrior 3«.

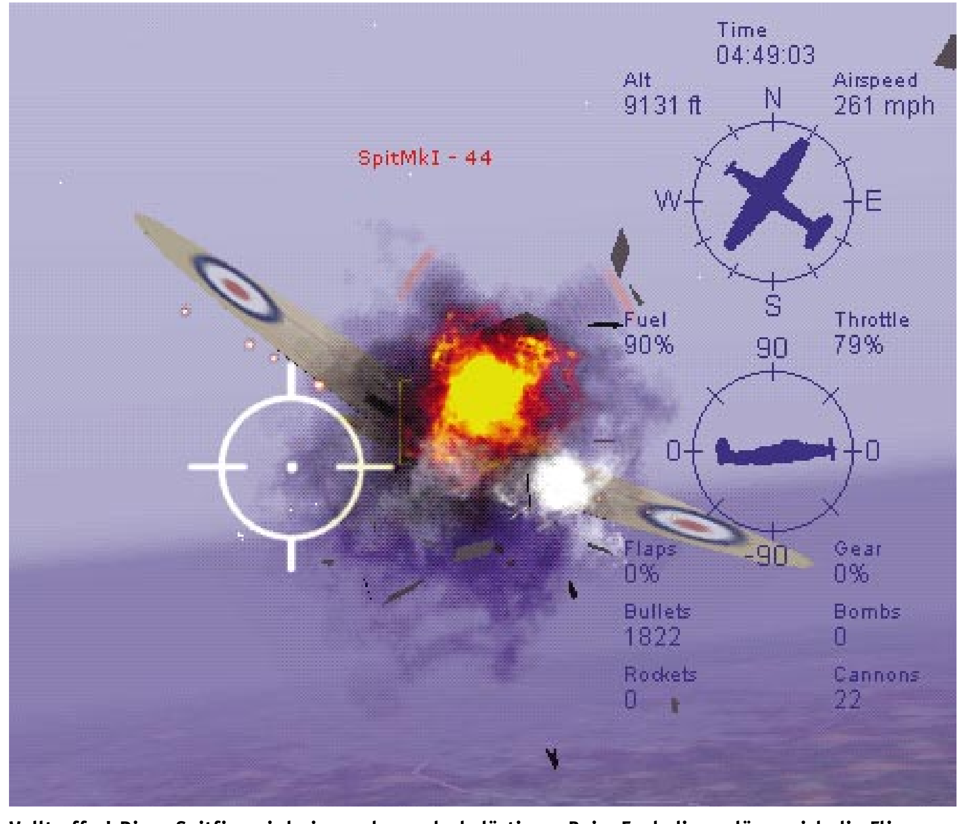
	European Air War (Spielspaß: 84)	Combat Flight Simulator (Spielspaß: 81)	Air Warrior 3 (Spielspaß: 52)
 Flugzeuge	 EAW: Die schönsten Flieger finden Sie hier. Es bewegt sich zwar keine einzige Klappe, doch ansonsten ist der Detailreichtum einfach unübertroffen.	 CFS: Die Maschinen sind nicht ganz so gelungen wie bei der Microprose-Konkurrenz, aber immer noch vorzeigbar. Die Steuerflächen: unbewegt.	 AW3: Die uralte Grafik-Engine gewinnt durch die Direct3D-Unterstützung bei Teil drei merklich, die Flugzeuge sehen trotzdem altertümlich aus.
Terrain	 EAW: Hier muß das Spiel ein paar Federn lassen. Es gibt zwar Städte, doch die Häuser sind zufällig angeordnet, Felder und Wiesen sind annehmbar.	 CFS: London und Paris haben all ihre Wahrzeichen, auch die Umgebung wurde schön modelliert. Da sieht man großzügig über die geringe Häuseranzahl hinweg.	 AW3: Flaches Gelände und eckige Flußverläufe machen nicht den allerbesten Eindruck, auch sonst gibt es am Boden sehr, sehr wenig Abwechslung.
Kampagnen	 EAW: Die dynamischen Feldzüge machen am meisten Spaß, vor allem, weil Sie im späteren Kriegsverlauf bei allen drei Seiten einsteigen können.	 CFS: Die geskripteten Missionsfolgen fesseln nicht ganz so stark wie bei Microprose, doch sind sie allemal gelungen und versprechen viel Freude.	 AW3: Rein quantitativ wird hier am meisten geboten, aber wie immer ist Masse nicht gleich Klasse. Die einzelnen Aufträge wirken eher lieblos.
Einzelmissionen	 EAW: Auch hier setzt sich Microprose nicht an die Spitze, durch die Zufallsgenerierung haben Sie aber zumindest genügend Einsatznachschub.	 Bei CFS tummeln sich zwar die wenigsten Aufträge, aber dafür sind es die schönsten. Diese Missionen zeigen, wie man interessante Einsätze macht.	 Für AW3 gilt dasselbe wie bei den Kampagnen: Insgesamt 450 Aufgaben mögen zwar sehr viel sein, aber weniger wäre trotzdem mehr gewesen.

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Microsoft Combat Flight Simulator

Nach vielen friedlichen Jahren haben die Microsoft-Flugsimulatoren endlich das Schießen gelernt. Mit ihrem ersten Militärflieger betreten die Designer absolutes Neuland – fassen sie dort auch Fuß?



Volltreffer! Diese Spitfire wird niemanden mehr belästigen. Beim Explodieren lösen sich die Flieger spektakulär in ihre Einzelteile auf. (Direct3D, 1024x768)

Die Ankündigung aus Redmond, nun ebenfalls wie Microprose und viele andere ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Propellerflugzeug-Programm herauszubringen, erzeugte zunächst Skepsis. Doch die Entwickler schafften es gleich beim ersten Versuch, das Genre um einen ausgezeichneten Beitrag zu bereichern.

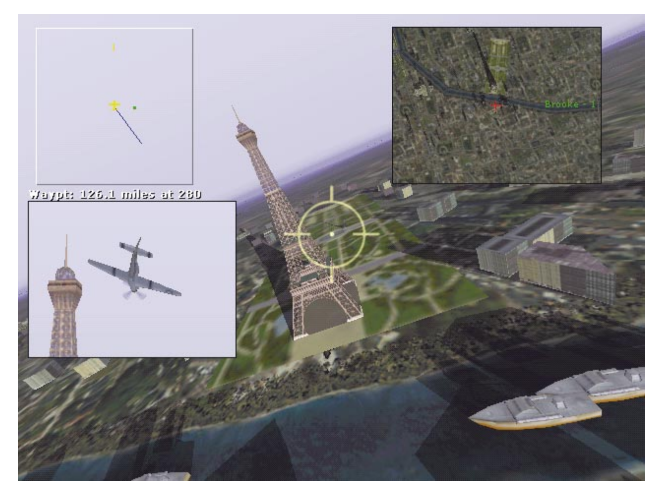
Über England und Europa

Während Anfänger sich in elf Trainingsmissionen mit der Steuerung, den Grundlagen des Luftkampfes und dem Bombenabwurf beschäftigen, steigen die anderen per Quickstart in den bleihaltigen Himmel auf. Dabei können Sie zwischen sieben verschiedenen Typen von Fliegern wählen, die die Programmierer nach den historischen Vorbildern modelliert haben. Das wären die Focke Wulf Fw-190 und zwei Versionen der Messerschmitt Bf-109 auf deutscher Seite, die Amerikaner heben mit der P-51 Mustang und der P-47 Thunderbolt ab. Dann sind da noch die Briten mit der Hawker Hurricane, der berühmten Spitfire (ebenfalls zwei Versionen) und dem Klassiker Sopwith Camel. Dieser Doppeldecker ist ein Überbleibsel aus dem »Flight Simulator 98« und eigentlich nur als Gag gedacht. Auch die Gegner suchen Sie sich aus, wobei allerdings pro Spiel nur eine Sorte bestimmt werden kann.



Mit der Me-109 vor der Tower Bridge: Alle aus dem Flight Simulator 98 bekannten Sehenswürdigkeiten finden sich auch hier wieder. (Direct3D, 1024x768)

Anders ist dies in den Kampagnen; hier dürfen Sie einmal 1940 in die Luftschlacht um England als Deutscher oder Brite einsteigen, während der Kampf über Europa im Jahre 1943 beginnt. Dabei waren erstmals amerikanische Streitkräfte involviert, somit wählen Sie hier zwischen letzteren und den Deutschen. Die Feldzüge bestehen aus einer Aneinanderreihung von Einsätzen, wobei der Ausgang des einen auf den nachfolgenden keinen Einfluß hat. Großartige Innovationen finden sich im Design der Aufträge nicht: Sie fliegen Bodenangriffe, eskortieren Bomber oder versuchen, selbige abzu-



Dank mehrerer einblendbarer Fenster behalten Sie den Überblick über die eigene Position und die der Gegner. (Direct3D, 1024x768)

schießen. Zuweilen müssen Sie einen Überläufer aufhalten, doch die wirklich ungewöhnlichen Aufträge stecken in den Einzelaufgaben. Auf deren Dienstplan steht beispielsweise das Aufhalten von Landungsbooten bei der Invasion in der Normandie oder das Zerstören eines feindlichen Hauptquartiers in den Alpen. Ein Editor wird in der Verkaufsversion enthalten sein, falls Sie sich selbst gern auch einmal als Missionsdesigner betätigen wollen.

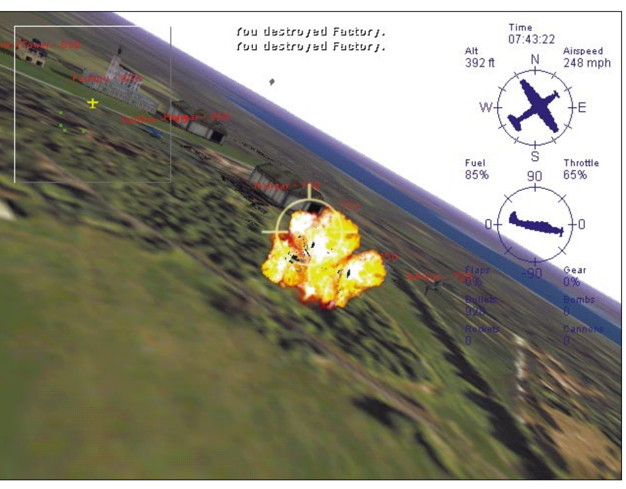
Der Einsatz

Für gewöhnlich starten Sie am Boden mit bis zu sieben Staffelkameraden. Sobald Sie abgehoben haben, springen Sie mit einem Knopfdruck zum nächsten Wegpunkt. Sind Gegner in der Nähe, funktioniert dies natürlich nicht mehr, aber eine Zeitbeschleunigung ist ebenfalls verfügbar. Bewaffnet sind die Flieger authentisch mit MGs und Maschinenkanonen, im späteren Kriegsverlauf besitzen sie zudem starre Raketengeschosse. In Bodenangriffsmissionen hängen auch Bomben oder Treibstofftanks unter dem Rumpf. Gerade bei Aufträgen, an denen Bomber samt Eskorten beteiligt sind, befinden sich oft über 30 Maschinen gleichzeitig in der Luft. Gott sei Dank ist die Künstliche Intelligenz hoch genug, so daß Ihre Flügelleute selbständig das nächste Ziel angreifen und die Gegner Sie durchaus auf Trab halten.

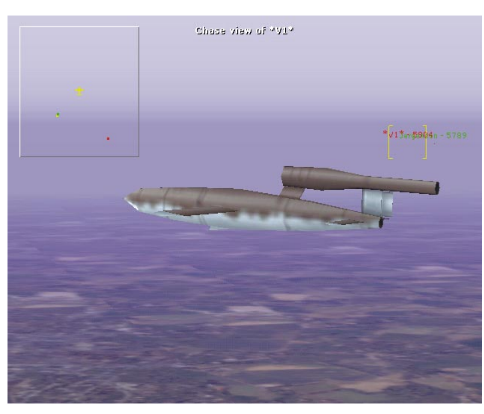
Der Name ist Programm

Ein kleines Bonbon am Rande: In der uns zur Verfügung stehenden US-Version tragen die deutschen Piloten alle Namen, die nach Meinung der amerikanischen Designer auch deutsch klingen. Auf wessen Uniform beispielsweise »Student« oder »Deutsch« steht, der ist gleich als Germane identifiziert. Rufzeichen wie »Pflugbeil« und »Prochnow« zeigen die Nationalität ebenfalls gewissenhaft an, während der Tester sich besonders gefreut hat, mit Berühmtheiten wie Klinsmann, Nietzsche und Bismarck in die Lüfte steigen zu dürfen.

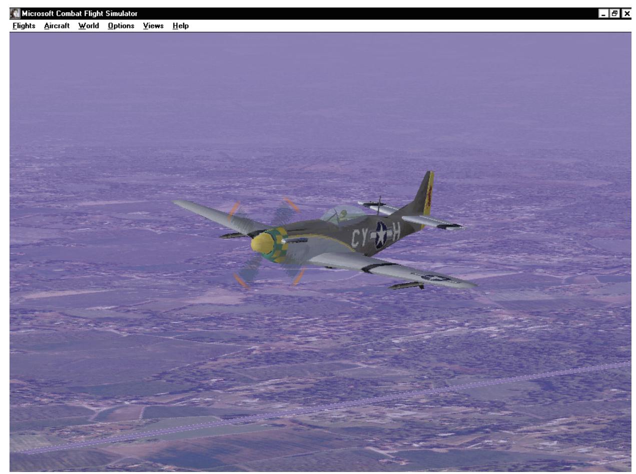




Bei den Bodenangriffen kommt es auf Treffsicherheit mit Raketen und Bomben an – und darauf, möglichst nicht den Boden zu berühren. (Direct3D, 1024x768)



▲ In einigen Missionen auf britischer Seite dürfen Sie Jagd auf die »Vergeltungswaffe« V1 machen, den Vorläufer der Boden-Boden-Raketen. (Direct3D, 1024x768)



Auch im Softwaremodus sieht die Darstellung einigermaßen hübsch aus, Sie brauchen jedoch einen fixen Rechner. (Software, 1024x768)

Per Mehrspielermodus treten Sie jeder gegen jeden oder staffelweise an. Dies können Sie per Modem oder Netzwerk, aber auch über eine Internetverbindung oder die Microsoft Gaming Zone (http://www.zone.com), die Sie nun übrigens auch mit dem Internet Explorer 4.0 betreten dürfen.

Ansichten eines Piloten

Man merkt dem Combat Flight Simulator seine Herkunft vor allem bei den Menüs und der Steuerung an. Außenansichten werden nicht wie üblich über die F-Tasten angewählt, mit Pull-down-Menüs lassen sich andere Parameter während des Fluges aussuchen. Durch entsprechende Tools erstellte Flugzeuge sind importierbar, nur muß ihnen ein passendes Schadensmodell zugewiesen werden. An den Flugzeugen bewegt sich zudem keine einzige Klappe oder Geschützturm, generell sind die Maschinen nicht so schön gezeichnet. Die Bodentexturen sehen dafür um so besser aus, denn aus großer wie geringer Höhe machen die Felder und Städte einen detaillierten Eindruck. Dazu lassen sich mehrere Ansichten gleichzeitig über verschiedene Fenster anzeigen.

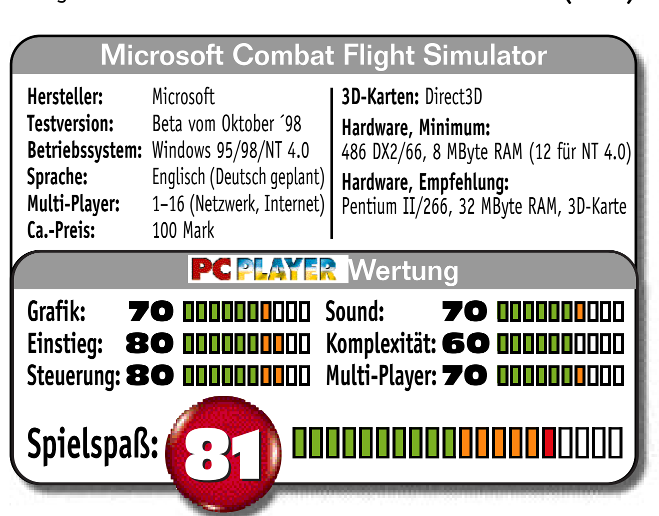
Wir empfehlen dringend eine Beschleunigerkarte; mittels Direct3D sind dadurch beispielsweise bei einer Voodoo-2-Karte mit 12 MByte RAM Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Punkten möglich. Wolken werden nur flach dargestellt mit einem störenden Nebeneffekt: Je nach Flughöhe schwindet die Sicht nicht allmählich, statt dessen wird der Dunst ein- oder ausgeschaltet. Das alles stört jedoch nicht sonderlich, und wer nicht unbedingt auf der Suche nach einer ultrarealistischen Simulation ist, wird hier ganz sicher auf seine Kosten kommen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

Nach der Ankündigung Microsofts, auf der Engine des FS 98 eine Weltkrieg-2-Simulation zu programmieren, hatte ich zunächst meine Vorbehalte. Doch schon die ersten Beta-Versionen belehrten mich eines Besseren, denn die Designer haben den Spielspaß wirklich nicht vergessen. Die endgültige Testversion hielt dann, was die vorherigen Builds versprachen. Vor allem Anfänger können bei entsprechendem Schwierigkeitsgrad viele Erfolgserlebnisse feiern, denn gerade die schön gemachten Einzelmissionen zeigen, was man alles machen kann. So dürfen Sie etwa V1-Raketen jagen, ein Militärzelt am Fuße des Eiffelturms vernichten oder sich am D-Day 1944 beteiligen.

Leider sind die beiden Kampagnen nur linear, die Flugzeuge selbst könnten auch hübscher sein – wie geschehen bei European Air War. Dafür sieht hier das Terrain besser aus, besonders die Städte mit all ihren Wahrzeichen sind gelungen – da zeigt sich die Erfahrung mit zivilen Simulationen. Probieren Sie außerdem mal die Importfunktion aus; es ist wirklich witzig, mit einer bewaffneten Boeing 737 Dogfights auszufechten.

- **+ Schöne Einzelmissionen**
- **+ Einsteigertauglich**
- **+ Hübsches Terrain ...**
- **– ... aber die Flieger sind nicht so schön**
- **– Kampagne linear**



Microsoft Combat Flight Simulator

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Beta vom Oktober ´98
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT 4.0
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	486 DX2/66, 8 MByte RAM (12 für NT 4.0)
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 81

GOLD PLAYER

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Dethkarz



Einladung zur Achterbahnfahrt: Nur schwindelfreie Piloten sollten sich auf die unkonventionellen Dethkarz-Kurse wagen. (3Dfx)

Melbourne House belebte den Spielemarkt zuletzt mit dem hammerharten Strategieepos »KKND2«. Mit einem nicht minder harten Rennspiel beschreiten die Australier nun neue Wege.

Fliegen: ein alter Wunschtraum der Menschheit. Von oben betrachtet sieht die Welt gleich viel friedlicher aus. Der miese Typ, der einen morgens nie grüßt, ist nur noch eine unbedeutende Mikrobe in der verschwimmenden Landschaft. Rennen fahren: ein tief sitzendes Verlangen vor allem männlicher Homo sapiens. Endlich kann man mal den miesen Typen, der einen morgens nie grüßt, tüchtig Auspuffgas schnuppern lassen und sich dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben. Alle umholzen, die einen nie grüßen: für gefährliche, unberechenbare Verrückte das schönste aller Gefühle. Daß es von dieser Sorte Mensch gar nicht so wenige gibt, beweisen die Erfolge der skandalösen 3D-Shooter.

Alle drei Urinstinkte in einem Spiel zu vereinen, ist keine leichte Aufgabe. Und doch gelingt es zuweilen. Mit »Dethkarz«, einem brandneuen Science-Fiction-Rennspiel, werden zumindest die beiden letzteren mehr als ausreichend bedient. Und die eine oder andere gewagte Flugeinlage gibt es auch noch zu bestaunen.

Die vier Rennteams

Die vier Teams sind mit jeweils fünf Fahrzeugen vertreten, je nach Teamausrichtung bevorzugt man einen anderen Boliden. Es gibt von jedem drei verschiedene Ausprägungen, durch Siege in den Ligen können Sie ihn in seinen grundlegenden Eigenschaften noch weiter verbessern.

New Empire Racers: Das populärste Team, Ritter auf Rädern, die in den zuverlässigen Astors sitzen. Das sind leicht zu beherrschende, wendige Fahrzeuge, die schnell ihre Höchstgeschwindigkeit erreichen. Die ist allerdings nicht überragend.

RKA-1 Collective: Die Fahrer dieses Teams kennen kein Pardon. Sie fahren, um zu zerstören, nicht nur, um zu siegen. Der unförmige Blitzwagen, der große Feuerkraft und optimale Panzerung besitzt, hilft dabei. Zum Glück ist er sehr schwerfällig.



Team Kibachi: Mit dem Allrounder Hyperon besitzt diese Mannschaft ein Fahrzeug ohne besondere Stärken, aber auch ohne gravierende Schwächen. Geschwindigkeit, Panzerung, Beschleunigung und Feuerkraft befinden sich im schönen Ebenmaß.

Speedar Group: Diese Leutchen sprechen schnell, gehen schnell und fahren schnell. Ihre Anassi, fahrbare Raketen mit geringer Panzerung und Feuerkraft, befinden sich gewöhnlich in der Spitzengruppe. Nur die besten Fahrer beherrschen sie.





Der Gegner zur Rechten hat sein Gefährt mit dem Zubehör Antimaterie-Schild in ein Blitze schleuderndes Ungetüm verwandelt. (3Dfx)

Das Rennstreckensystem

Durch Meisterschaftssiege öffnen sich neue Abschnitte auf den Basisstrecken, wie wir am Beispiel Metro City verdeutlichen. In anderen Szenarien wie Grand Keys kann es sogar passieren, daß die Tracks kaum Schnittmengen haben und drei fast völlig neue Kurse repräsentieren. Leicht übertrieben kann man daher behaupten, daß zwölf verschiedene Kurse auf Sie warten.



Der Ursprungskurs ist 3,7 km lang. Die große Beule unten links stellt die Boxengasse dar, in der Energie nachgetankt wird.



In einer ersten Erweiterung verlängert sich die Strecke auf 5,9 km. Sie erkennen deutlich, daß die linke Hälfte identisch ist.



Die Maxiversion verläuft über 6,3 km. Diesmal wurde der Grundkurs an einer zweiten Weiche in Richtung Norden verändert.



Die Fahrzeuge lassen sich selbst mit der Tastatur gut steuern. Aufgrund der gewundenen Strecken ist das aber auch bitter nötig.

PC PLAYER Gesamtwertung im Vergleich

Spiel	Wertung	Ausgabe
Dethkarz	80	12/98
Need for Speed 3	80	11/98
Ultimate Race Pro	79	2/98
POD	75	4/97
Plane Crazy	64	6/98

Abwechslungsreiche Strecken, tolle Grafik, viele motivierende Pokale; Dethkarz hat nur wenig Schwächen. Ein Spiel völlig anderer Art ist Need for Speed 3, in dem Sie auf sehr langen Rennstrecken vor der Polizei fliehen oder Verkehrssünder verfolgen. Ultimate Race Pro zeichnet sich durch sein nobles Fahrverhalten aus, besitzt aber keinerlei Meisterschafts-Modi. Ein Vorläufer von Dethkarz ist POD, auch hier kann auf Gegner geschossen werden. Für Profis durchaus interessant: Plane Crazy, Sportflugzeuge liefern sich haarsträubende Verfolgungsjagden durch enge Canyons.

Es wird einmal, in vielen Jahren ...

Dethkarz spielt etliche Jahre in der Zukunft. Die Erde prosperiert, alles blüht und gedeiht, vor allem der Kampf-Rennsport. Milliarden fiebern den packenden Reibereien von 20 Fahrern entgegen, die sich auf insgesamt vier Rennstrecken bekämpfen. Strecke Nummer eins führt kreuz und quer durch Metro City, die größte Stadt der Welt, in der sich schmale Metallbänder um riesige Wolkenkratzer winden. Zweites Szenario ist die eisige Antarktis, während Sie auf der dritten Piste das paradiesischen Eiland Grand Keys befahren, eine Art spätzeitliches Monaco für die Superreichen. Und der vierte Austragungsort befindet sich auf einem anderen Planeten, einem rötlichen, lebensfeindlichen Ort.

Die Teams (siehe Extrakasten) düsen nicht einfach nur friedlich herum. Besondere Würze erhalten die Dethkarz-Rennen durch die Anwendung nackter Gewalt. Jedes Fahrzeug besitzt als Grundausstattung eine von zwei vorrätigen Waffen. Entweder den Laser, der Energiestöße in schneller Folge von sich gibt, oder die Plasmakanone, die mehr Schaden verursacht, aber dafür lange Aufladezeiten hat. Mit diesen Apparaten feu-

Roland Austinat ★★★★

Dethkarz ist schnell. Sehr schnell. Vergessen Sie WipEout und Konsorten – schon auf einem relativ moderaten Pentium/200 mit einer 3Dfx-Karte der ersten Generation saust Ihr Vehikel nur so über die futuristischen Kurse. Allerdings rate ich Ihnen dringend zu einem Joystick oder, noch besser, einem Lenkrad: Mit der ultra-trägen Tastatursteuerung fegt es Ihren Wagen nur allzu leicht in einer Kurve von der Strecke. Nett, daß dafür wenigstens keine Energie flöten geht.

Die Atmosphäre eines Need for Speed 3 geht Dethkarz jedoch ab: Das Wetter ändert sich auf den vier Strecken trotz je drei Ausbaustufen nicht, und vier Autos in drei Ausrüstungsvarianten sind auch nicht die Welt. Die penetrant dahinblubbernden Möchtegern-Techno-Tracks kann man zum Glück abschalten. Das ist auch nicht das, worauf es Radarfallen-Kennern ankommt: Eine herausfordernde Raserei ist Beams neuestes Werk allemal.

+ Schnelle Renn-Action

+ Spaß für Spezialisten

– Träge Steuerung

– Sterile Atmosphäre





Die Ich-Perspektive. Direkt vor uns wirft ein Kontrahent einen kleinen Gruß aus seinem Fahrzeug: Minen. (3Dfx)



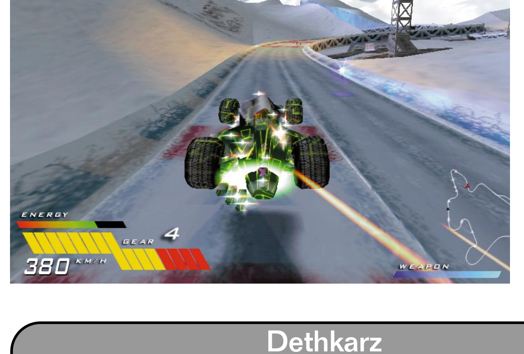
Hier können Sie sehen, wie die Strecken funktionieren: Von rechts reicht die (abgesperrte) mittlere Ausbaustufe ins Bild, die lange Variante führte über neue Wege und kehrt an diesem Punkt ins alte System zurück. (3Dfx)

ern die Teilnehmer auf vor ihnen fahrende Gegner, um deren Energiewerte zu verringern. Verliert eines der Vehikel alle Kraft, scheidet es aus dem Rennen aus. Rammstöße jedweder Art verringern ebenfalls den Energiehaushalt. Bei akuter Knappheit ist es daher ratsam, in eine Boxengasse einzubiegen, in der die Wagen automatisch jede Menge Watts nachtanken. Außerdem liegen in regelmäßigen Abständen neun verschiedene Power-ups zum Aufsammeln auf der Straße herum. So unterschiedliche Fähigkeiten wie Schutzschilde, Raketen oder Nitropacks sind an ihren Farben zu erkennen, auf daß sie von Champions gezielt aufgeklaubt und eingesetzt werden können.

Übung macht den Meister

Sie benötigen einige Zeit, bis Sie die Power-ups souverän einsetzen können. Wichtiger ist es zunächst, sich mit dem gewählten Fahrzeugtyp vertraut zu machen, denn die einzelnen Kurse sind anspruchsvoll. In steilen Kurven ist gewandtes Einbremsen erforderlich, nur mit Vollgas kommt man nicht weit. Die Fahrphysik hilft dabei, denn die Wagen reagieren auf jedes Manöver prompt und vorhersehbar. Plötzlich auftauchende Abhänge bescheren langandauernde Luftflüge, bei denen die Ausrichtung wichtig ist, sonst segeln Sie neben die Strecke. Energie geht dann zwar nicht verloren, aber Sie opfern mehrere Sekunden, bevor Ihr Gefährt erneut auf den Kurs teleportiert wird. Natürlich ist auch ein gezieltes Abdrängen möglich, vor allem der Blitzwagen eignet sich dazu hervorragend. Zu Übungszwecken empfehlen wir Ihnen einige Trainingsrunden gegen die Uhr. Sehr komfortable Ghosts, die automatisch aktiviert werden, bringen sofort Wettbewerbsdruck.

Technik-Tip: Dethkarz ist auch ohne 3D-Karte spielbar, Sie sollten aber mindestens einen Pentium/200 besitzen. In unserer Testversion war dies noch nicht möglich, alle Bilder sind hardwarebeschleunigt. **(uh)**

Dieses schöne Bonusauto wird gerade von einem Laserstrahl getroffen; da es aber das Extra »Stealth« (am grünlichen Schimmer zu erkennen) verwendet, schadet es ihm nichts. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★★

Ist das goldene Zeitalter der Rennspiele ausgebrochen? Seit zwei Monaten jagt ein hervorragendes Produkt das andere, wer soll die nur alle kaufen? Für Dethkarz spricht die seltene Mischung aus Rennen und gezielten Schüssen auf lästige Konkurrenten. Hinzu kommen die wirklich hervorragende Grafik, die aber nur in der maximalen Auflösung nicht aufpoppt, und die für mich auch per Tastatur tadellos zu beherrschenden Fahrzeuge. Offensichtlich ist man aber in Australien der Meinung, daß jeder auf Techno steht. Nun, mir zumindest geht der stumpfe Dumda-dumda-Sound extrem auf die Nerven. Anfänger dürften außerdem vor Überlastung stöhnen; wild auf Gegner ballernd übersieht man schnell die nächste Kurve und landet im Abgrund. Doch sind diese Mankos vernachlässigbar. Die individuellen Autos der Teams und die fein komponierten Strecken sorgen für langanhaltende Motivation, den Techno-Sound schalte ich ab und lausche statt dessen einer Metallica-CD. Deren Stil mit der Kombination aus klassischen Elementen und granitschweren Riffs paßt zu Dethkarz wie die Faust in die Magengrube des miesen Typen, der nie grüßt.

- \+ Temporeiche Action
- \+ Schöne Grafik
- \+ Gutes Fahrverhalten
- − Lästige Techno-Musik
- − Soundeffekte nur Durchschnitt

Dethkarz

Hersteller:	Beam/Melbourne House	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx, Voodoo-2
Testversion:	Beta vom Oktober '98	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grand Prix 500 ccm

Anspruchsvolle Motorradsimulation mit kleinen Schönheitsfehlern sucht Geschwindigkeitsfreunde: Anfragen unter Chiffre »Grand Prix 500ccm« im gutsortierten Softwarehandel.

Kurz vorm Start: 26 Motoren rasseln aggressiv im Leerlauf, 26 Fahrer ducken sich noch tiefer auf ihren hochgezüchteten PS-Bolzen, 26 Paar Reifen hinterlassen haufenweise Gummiabrieb auf dem harten Betonboden. Das Publikum auf den Rängen bleibt leicht betäubt zurück. Wer jemals bei einem Grand Prix der Motorradweltmeisterschaft dabei war, weiß, wie dramatisch es dabei zugeht. Anders als in der Formel 1 gibt es dort noch Überholmanöver in rauhen Mengen. Da die Maschinen wesentlich schmaler sind als ihre vierrädrigen Pendants, haben die Fahrer auf der Rennstrecke auch mehr Platz. Aber die Schwierigkeiten, dieses Geschehen adäquat in einer PC-Simulation abzubilden, sind alles andere als gering; prominente Entwickler hielten sich deshalb bislang vornehm zurück. Ascaron betätigt sich nun als Pionier auf zwei Rädern.

Während die beiden Computergegner unklugerweise die Kurve zu eng fahren, befindet sich der eigene Fahrer genau auf der (grauen) Ideallinie und kann so äußerst klug überholen.



Nach glanzvollem Sieg macht uns Dirk Raudies gern den Wheelie.



Motorräder fahren anders

Wie in einer richtigen Simulation üblich, empfängt Sie auch bei Grand Prix 500 ccm ein opulentes Menü mit zahlreichen Möglichkeiten. Sie können sich nicht nur – wie man angesichts des Titels vermuten würde – auf die ultimativen Geschosse der 500ccm-Kategorie schwingen, sondern auch einen Ritt auf den kleineren Bikes wagen. Für den Anfang empfehlen wir Ihnen auf jeden Fall die 125er. Mit diesem Maschinchen, das überraschend viel Kraft entwickelt, fahren Sie dann am besten im Trainingsmodus über eine von 19 möglichen Rennstrecken. Ascaron hat nicht nur die 16 Pisten der letzten Saison auf die CD gepreßt, sondern auch noch drei eigene, etwas kürzere Rundkurse entworfen. Die sind überwiegend für Netzwerkpartien gedacht, auf welche der Hersteller überhaupt großen Wert legt: Erstmals sollen bis zu 26 Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten können.



Die Cockpit-Perspektive ist ganz vorzüglich gelungen.

Auf der Stufe »Leicht«, in der Ihnen etliche Fahrhilfen (automatische Bremsen, Gangschaltung, Kurvenlage, Ideallinien, Kurvenhinweise) unter die Arme greifen, ist außerdem die Motorleistung leicht gedrosselt worden, um den Einstieg noch



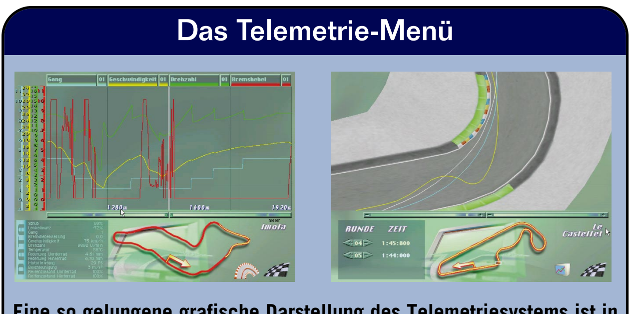
Im strömenden Regen ist schlecht rasen. Dicht vorausfahrende Kollegen erzeugen unvermeidlich dicke Wasserschwaden, die Ihre Sicht deutlich behindern.

weiter zu erleichtern. Während der Fahrt merkt man dann schnell, wo die Unterschiede zwischen einem Auto und einem Motorrad liegen. Die Bremsleistung ist geringer, und vor allem Kurven sollten Sie nicht so fix angehen, da hier die Fliehkraft ganz anders wirkt. Übersteuern, Gegenlenken und ähnliche Maßnahmen entfallen völlig. Statt dessen müssen Sie sich an die radikalen Schräglagen gewöhnen, die ein Motorrad in Kurven einzunehmen pflegt. Besonders in der Cockpit-Perspektive wird das mehr als deutlich. Je nachdem, ob Sie beschleunigen, bremsen oder sich in die Kurve neigen, verschiebt sich Ihr virtueller Kopf und zeigt so recht anschaulich, welches Manöver Sie gerade durchführen. Wesentlich leichter fährt es sich in den beiden anderen vorrätigen Perspektiven, die Ihr Gefährt von hinten zeigen.

Üben und schrauben

Wie gewohnt gilt es, zunächst ein Gespür für die diversen Pisten zu bekommen, von denen sich jede einzelne auch nur mit guter Streckenkenntnis bewältigen läßt. Sie müssen zudem praktisch jeden Kurs mit jedem Motorrad neu erlernen, da sie sich so unterschiedlich fahren. Die dicken 500er zum Beispiel haben auf gewundenen Strecken wesentlich weniger Vorteile vor den anderen Klassen, da sie in Kurven spürbar langsamer sind als die 250er oder gar die quicklebendigen 125er. Außerdem verliert ihr Vorderrad bei Vollgas gern den Bodenkontakt, je vorsichtiger Sie am Gasgriff drehen, um so besser. Andererseits darf man in Kurven die Drehzahl keinesfalls zu sehr absinken lassen, denn alle Maschinen schöpfen Ihr größtes Leistungspotential aus einem hohen Drehmoment. Schalten Sie deshalb häufig, wenn Sie zu den Besten gehören wollen. Haben Sie sich aber erst einmal ans Fahrverhalten gewöhnt,

Das Telemetrie-Menü



Eine so gelungene grafische Darstellung des Telemetriesystems ist in einem PC-Spiel bisher noch nicht dagewesen. Sie können zwischen etlichen Parametern wählen, die Ihnen für jeden Meter der Rennstrecke genaue Daten übermitteln. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, auf einem stufenlos zu vergrößernden Rennplan Ihre Rundenzeiten darzustellen. Ein Vergleich mit der eingeblendeten Ideallinie liefert Ihnen den optimalen Anhaltspunkt zur Verbesserung.

Nicht ganz so schwierig

Obwohl wir anfangs die Finger vom Mechanikermenü ließen, gelang es uns dennoch verblüffend rasch, fast an die optimalen Rundenzeiten des Computers heranzukommen. Wie Sie sehen, ist Dirk Raudies (das Pseudonym unseres Redakteurs Udo Hoffmann), der mit dem Basis-Setup fuhr, nur noch wenige Zehntel von der Zeit eines Valentino Rossi entfernt. Für eine ernsthafte Simulation ist das eher enttäuschend.



Martin Schnelle ★★★★

Wie habe ich mich auf Grand Prix 500 ccm gefreut! Eine ernsthafte Simulation im Motorradbereich gibt es auf dem PC noch nicht, und die ersten Betas waren vielversprechend. Die Grafik sticht durch ihren weiten Sichtbereich (auf einem fixen Rechner) hervor, da poppt nichts auf. Und die Data-Recording-Funktion gelang den Programmierern vorbildlich, noch nie habe ich so viele Telemetriedaten in so übersichtlicher Darstellung gesehen. Auch der Fahrer wurde schön animiert, seine Bewegungen wirken trotz der relativ geringen Polygon-Anzahl fließend und elegant. Netzwerkler dürfen in einer Stärke von bis zu 26 Maschinen gleichzeitig antreten, und das noch auf drei zusätzlichen, schön gemachten Bonusstrecken.

Wenn nur das Fahrverhalten besser wäre! Selbst mit softwaremäßiger Voreinstellung gelang es mir schon, knapp hinter dem Computer zu landen – und das, obwohl ich fröhlich über den Seitenstreifen gebrettert bin. Ein weiteres Manko ist die im Genre übliche, hier aber nicht vorhandene Video-Funktion. Trotz der umfangreichen Fahrdaten möchte ich doch gerne in einer Wiederholung sehen, was ich verbrochen habe. Ein schönes Spiel ist GP 500 dennoch, und Motorradfreunde finden momentan nichts Besseres.

+ Gelungene Telemetrie-Funktion
+ Schöne Fahreranimationen
+ 26 Fahrer im Netzwerk
− Fahrverhalten ab und an wenig realistisch
− Keine Video-Funktion



Die kleinen 125er sind für Anfänger die beste Wahl. Insbesondere in Kurven fahren Sie sich sehr leicht.

sollten Sie einen Grand Prix oder die Weltmeisterschaft angehen. Die Punktevergabe ist bei Motorradrennen völlig anders als sonst geregelt, der Sieger bekommt 25, der zweite 20 und die Piloten auf den billigen Plätzen entsprechend weniger Zähler. So wird im Gegensatz zur Formel 1 der Sieg nicht derart überbetont.
Mechaniker haben in Grand Prix 500 ccm ebenfalls ausreichend Spielraum. Sie dürfen sich an Bereiche heranwagen, von denen der Normalbürger mangels einschlägiger Kenntnisse nicht einmal zu träumen wagt. So exotische Dinge wie Verdichtung oder Motorenkühlung benötigen viel Zeit, um beherrscht zu werden. Zum Glück werden Sie durch ein wunderbares Telemetriesystem optimal unterstützt. Was uns allerdings erstaunte: Selbst mit dem ganz normalen Basis-Setup sind schon sehr gute Zeiten erreichbar. **(uh)**

Die einzelnen Motorradklassen



Die 125er: Sehr leichte, wendige Maschinen, die vor allem in steilen Kurven um einiges schneller fahren können als ihre großen Brüder. Die Motorleistung ist natürlich ziemlich niedrig.



Die 250er: Der Leistungssprung zur 125er ist recht groß. Durch das trotzdem noch relativ niedrige Eigengewicht wird es wesentlich leichter, damit schnellere Rundenzeiten zu fahren. Ein guter Kompromiß zwischen schierer Kraft und Wendigkeit.



Die 500er: Vor diesen Teufelskisten sollten Sie gehörigen Respekt zeigen. Nur selten kann man ihr Leistungspotential wirklich voll ausschöpfen. In Kurven neigen Sie außerdem sehr schnell zum Ausbrechen.

Udo Hoffmann ★★★★

Grand Prix 500 ccm besitzt zweifelsohne viele hervorragende Ideen und ist in einigen Bereichen äußerst professionell umgesetzt. Dazu gehört unter anderem der atmosphärische Vorspann, den man in ähnlicher Qualität sonst nur noch bei EA Sports erblickt. Oder die durchgestylten Telemetrie-Optionen und die fein animierten Fahrerbewegungen auf den Motorrädern. Oder die drei Motorradklassen. Oder das Trainingsmenü: Die gelungene grafische Ordnung und Aufbereitung motivierte mich immer wieder, doch noch mal eine schnelle Runde in Angriff zu nehmen. Über all diesen wohlfeilen Zugaben wurde aber, und das bedauere ich aufrichtig, der Wesenskern einer jeden anspruchsvollen Simulation vernachlässigt: das Fahrverhalten. Mein Motorrad klebt selbst im Profimodus ehern am Boden, Schwierigkeiten macht allein das rechtzeitige Abbremsen vor einer Kurve. Wenn es dann aber doch mal zu einem Sturz kommt, kündigt er sich in keinster Weise vorher an. Weder flattert die Maschine vorher noch gibt ein leicht wegrutschender Hinterreifen ein Warnsignal. Völlig übergangslos lege ich mich einfach tierisch auf die Schnauze (pardon). Außerdem sind alle Rennstrecken etwas leblos, auch die Steuerung arbeitet nicht sehr genau.
Doch lassen Sie sich von mir nicht zu sehr in negative Schwingungen bringen: Eine »richtige« Motorradsimulation hat es auf dem PC bisher überhaupt noch nicht gegeben. Bislang darbende Fans von Ralf Waldmann und Co. werden trotz der kleinen Mängel bestimmt zufrieden sein.

+ Drei Motorradklassen
+ Viele Strecken
+ Cockpitperspektive vorbildlich
− Motorrad fährt zu stabil
− Strecken leicht leblos



Aua, aua, Mama! Dieser arme Kerl hat sich an empfindlicher Stelle übel gestaucht.

Grand Prix 500 ccm

Hersteller:	Ascaron
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–26 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	90
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 78

GOLD PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

N.I.C.E. 2

Der Wunschtraum eines jeden Ökonomen heißt eierlegende Wollmilchsau. Im Rennspielbereich aber ist diese Fiktion Realität geworden: mit »N.I.C.E. 2«, dem Rennspiel, das fast alles kann.



Schönen Tag noch. Die Genossen Firefox, Champion und Skywalker fühlen sich wie Pyromanen. Fahrer Trouble kommt ebenfalls nicht unbehelligt davon. (Voodoo 2)

Stellen Sie sich einmal folgenden Werbespot vor. Vater Huber, schon in der Haustür, ruft seiner Familie zu: »Ich gehe noch schnell zum Softwaregeschäft. Soll ich euch ein Rennspiel mitbringen?« »Für mich was Schnelles, Rasantes, Papa«, lächelt seine Tochter. »Es sollte unbedingt eine Ente drin vorkommen«, sinniert dagegen seine bessere Hälfte. »Du weißt, wie sehr ich diesen Wagen liebe.« »Seid ihr langweilig!« mokiert sich der Stammhalter. »Ich will Formel-1-Autos. Und viele Explosionen.« Huber verläßt kopfschüttelnd sein Eigenheim. Wie soll er seinen Lieben nur all diese Wünsche erfüllen? Doch der freundliche Händler weiß Rat: »In solchen Fällen empfehle ich immer »N.I.C.E.2«. Schnell, vielseitig, kaum Nebenwirkungen.« Huber ergreift glückstrahlend die Packung und schwenkt sie noch einmal in Richtung Kamera.



▲ Nachts sind alle Gegner schwarz. Mit der Anzeige unten links im Bild erhält man auf Wunsch eine optische Unterstützung für den Schaden am eigenen Fahrzeug. (Matrox G 200)

Das war nur ein Beispiel

Ich will Synetic nicht vorschreiben, wie das neue Produkt zu bewerben ist, doch scheint mir der eben umrissene Vorschlag nicht ganz ohne. In N.I.C.E. 2, der Fortsetzung von »Have a N.I.C.E. Day!«, findet sich tatsächlich ein solches Sammelsurium aus den verschiedensten Bereichen, daß damit ein jeder, der reine Simulationsfreak mal ausgenommen, glücklich werden kann. Wo anfangen? Mit dem einfachen Actionmodus. Auf verschiedenen Rennstrecken rund um die Welt können Sie in den vier Rennklassen Premium, Classic, Bonsai und Verschiedenes einige kurzweilige Runden drehen. Die Premium-Klasse ist die umfangreichste und setzt sich aus reinrassigen, hochmodernen Sportwagen zusammen. Alle Wagen sind realen Vorbildern nachempfunden, mangels Lizenz (ein leidiges Thema) mußten allerdings wieder einmal Phantasienamen verwendet werden. Über einen Editor korrigiert man diesen Mißstand



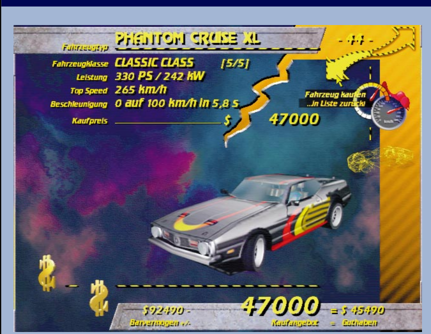
Öttl, öttl. Auch mit kleinen Käfern muß man erst einmal gewinnen. (3Dfx)

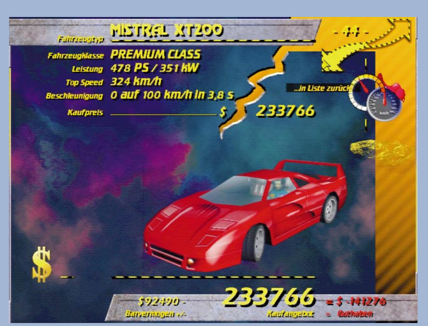
Ihr treuer Mechaniker – Eddy

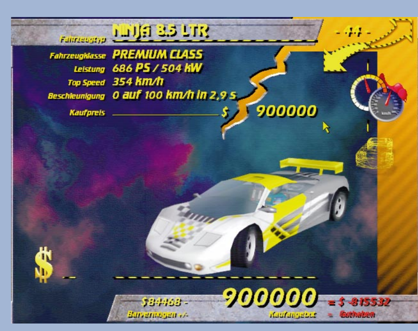


Kein guter Fahrer ohne einen ihn griesgrämig umsorgenden Mechaniker, dachte sich Synetic und gebar Eddy, den stets schlechtgelaunten Tropf, der aber mit der Synchronstimme von Bruce Willis ausgestattet wurde. Eddy ist praktisch allgegenwärtig. Er repariert Ihre Autos, kommentiert die Rennergebnisse und bietet Neuerwerbungen für Ihren Fuhrpark an. Wird's Ihnen zu bunt, können Sie den Gnom aber auch weitestgehend abschalten und unkommentiert Ihr Tagwerk erledigen.

Fuhrpark, Fuhrpark dort im Spiel







Die Artenvielfalt ist beeindruckend. Man kommt, alle Spezialfahrzeuge mitgerechnet, auf insgesamt 48 verschiedene Pistenschweine. Die teuersten verlangen eine erfolgreiche Karriere. Das Classic-Car Phantom Cruise (links) für 47 000 US-Dollar ist ein Schnäppchen, der Ninja 8.5 Ltr aber nur etwas für den Michael Schumacher unter den N.I.C.E.-2-Fahrern: 900 000 Dollar werden kaum in einer einzigen Saison verdient.

gottlob ganz geschwind. Die Classic-Gruppe benutzt sechs Sportwagen aus den 60er Jahren. Diese sind nicht unbedingt sehr viel langsamer als die Premium-Vehikel, aber etwas schwerfälliger. Dafür besitzen Sie das gewisse Flair, das etlichen neumodischen Rennern abgeht, und außerdem viel kräftigere Motorgeräusche (mehr Hubraum). Die Bonsai-Klasse würde Mutti Huber gefallen. Vier Mini-Flitzer, ein alter Fiat, der VW Käfer, der Trabbi als Volkswagen des Ostens und die heißgeliebte Ente überfordern so schnell niemanden. Da die Bonsais durchwegs unter 40 PS haben, sind Sie dazu gezwungen, im Gebirge runterzuschalten, weil das bißchen Kraft sonst nicht ausreicht. Wirkt irgendwie rührend. Und die Klasse Verschiedenes enthält fast alles, was auf vier Rädern unterwegs ist: die gewünschten Formel-1-Boliden, LKWs, Monstertrucks, Go-Karts oder die gewalttätigen Death-Match-Fahrzeuge. Diese sind mit allerlei Waffen ausgerüstet, vom Minenwerfer bis zum Maschinengewehr, mit denen man unliebsame Konkurrenten schnell und einfach aus dem Weg räumen kann.

Ich gewinne, du bezahlst

Die nächste Sproße auf der Stufenleiter zum perfekten Umgang mit der Konjugation von N.I.C.E. 2 ist eine Karriere. Hierzu müssen Sie sich als erstes eine gehörige Summe Bares besorgen, denn ohne Geld läuft nichts. Acht verschiedene Sponsoren, die allesamt höchst zweifelhafte Geschäftsziele verfolgen, hoffen auf eine gedeihliche Zusammenarbeit mit Ihnen. Neben einem gewissen Vorschuß zahlen sie auch Plazierungsprämien. Doch Vorsicht, besonders freigiebige Sponsoren sind auch besonders anspruchsvoll und verlangen viele hervorragende Plazierungen. Am Ende der Saison, die im Regelfall 16 Hauptrennen dauert, wird abgerechnet. Konnten Sie nicht alle Anforderungen erfüllen, drohen Konventionalstrafen.
Mit dem Geld kaufen Sie sich im Karrieremodus zunächst einmal einen Wagen. So richtig besitzen können Sie nur Autos aus den drei Hauptklassen Premium, Classic und Bonsai, die übrigen Wagen lassen sich bloß für jeweils ein Rennen mieten. Mit Ihrer anfänglichen Kohle sind aber keine großen Sprünge zu machen. Holen Sie sich ein Schnäppchen aus dem reichhaltigen Angebot von Eddi (siehe Extrakasten), und rüsten Sie die Kiste dann noch etwas auf. Nitrobooster, bes-



Wie immer typisch deutsches Mistwetter auf den Landstraßen unserer geliebten Bundesrepublik. (Software)

Martin Schnelle ★★★★

Kollege Hoffmann spielt mal wieder den Hobby-Poeten. Aber anstatt hemmungslos herumzuschwärmen, sollte er sein kritisches Auge lieber auf die angeblich so erstaunlich abwechslungsreichen Strecken richten. Von denen gibt es eigentlich gar nicht so viele, und ob ich sie nun in Sportwagen X oder mit Familienkutsche Y befahre, macht keinen gigantischen Unterschied. Nebel, Regen, Schnee oder ein rückwärtiges Befahren zaubern auch keine neue Piste hervor. Und im Grunde wirken die Rennstrecken für ein Action-Rennspiel ziemlich langweilig. Wo sind Flugzeuge, die über den Kurs kreisen, oder andere bewegliche Elemente?
Ich will nicht überkritisch sein. N.I.C.E. 2 kann einen Haufen Spaß machen, vor allem, wenn man noch ein gewisses Sümmchen gewinnen muß, um sich seinen angestrebten Traumwagen leisten zu können. Die Computergegner machen einem die Sache dann nicht leicht. Aber um mich aus den Schuhen zu hauen, hätte das Spiel ein halbes Jahr eher erscheinen müssen. Die Konkurrenz hat seitdem ein Klassespiel nach dem anderen herausgebracht. Und aus dieser Hochglanzlandschaft sticht N.I.C.E. 2 für mich nicht heraus.

- \+ Gute Computergegner
- \+ Waffenmodus interessant
- \+ Fahrverhalten okay
- − Scheinvielfalt
- − Autos fliegen zu leicht
- − Eddy nervt





Bei N.I.C.E. 2 ist praktisch jeder Unsinn möglich. Hier fahren wir mit einem normalen Sportwagen auf einer Nachahmung der Formel-1-Rennstrecke von Spa. (Voodoo 2)



▲ Mit sechs verschiedenen Classic Cars (alle mindestens 25 Jahre alt) streiten Sie in einer eigenen Motorklasse. (Voodoo 2)

sere Reifen oder Motoren, es existieren viele Verbesserungsmöglichkeiten. Dann gibt's auch noch die Rennplanung. Woche für Woche finden rund um den Globus die unterschiedlichsten Rennen in allen möglichen Kategorien statt. Nur an einem können Sie teilnehmen, vorausgesetzt, Sie besitzen ein geeignetes Fahrzeug und haben noch genug Geld für die Transportkosten bis zu Ihrem Ziel. Mit einem Classic-Wagen etwa sind Sie zunächst auf die Classic-Rennen beschränkt. Rennsiege bringen Sponsorgelder und Siegprämien, die Sie in die Verbesserung Ihres Schätzchens stecken oder in ein neues investieren können. Da die einzelnen Kurse abwechslungsreich sind und verschiedene Rennen existieren, wird das nicht so schnell langweilig. So existieren neben den normalen Meisterschaften Hase-und-Igel-Läufe (holen Sie ein Fahrzeug vor Ihnen ein) oder Spezialwettbewerbe, bei denen Sie sich mit den erwähnten Mietwagen ein besonders hohes Preisgeld sichern können.

Udo Hoffmann ★★★★★

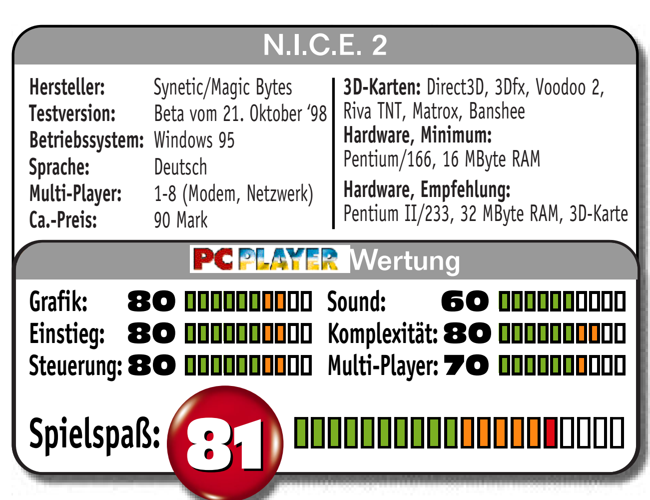
»Sage mir, Zauberspiegel, welches ist das abwechslungsreichste Rennspiel? Grand Prix Legends? Need for Speed 3? Racing Sim 2? Oder gar mein selbst programmiertes – Udo Hoffmann Racing?« »Das sind ohne Zweifel, bis auf den letzten Titel, alles tolle Spiele«, entgegnete mir der Spiegel. »Aber hinter den sieben Kolbenfressern, direkt bei den sieben Öllachen, da gibt es ein Spiel, das ist noch tausendmal abwechslungsreicher.« Zauberspiegel irren sich nie. N.I.C.E. 2 überzeugte das magische Utensil durch seine Vielfältigkeit, durch seine Kombination aus Rennspiel und Wirtschaftssimulation. Selbst der Spiegel konnte sich nicht daran erinnern, jemals so viele verschiedene Fahrzeuge, alle mit individuellem Motorgeräusch und leicht anderen Fahreigenschaften, erblickt zu haben. Und dabei war das Spiel eigentlich in keinem Bereich einzigartig. Die Grafik poppte leicht auf, die Strecken waren bei manchen Konkurrenten origineller und technisch besser gemacht. Die Fahrphysik war auch nicht der Stein der Weisen. Doch was den Reiz von N.I.C.E. 2 ausmachte, war die Kombination aus vielen nicht überragenden, aber doch gelungenen Elementen. Wohlgefällig schlief der Zauberspiegel ein und erblindete. Und ich, ich fügte mich seinem Urteil.

- + Abwechslungsreich
- + Motivierender Wirtschaftsteil
- + Viele knuddelige Winz-Ideen
- – Grafik poppt
- – Manchmal etwas hektisch

Ja, aber ... Wie fährt es sich?

N.I.C.E. 2 ist, von der Bonsaiklasse einmal abgesehen, enorm rasant und verlangt schnelle Reaktionen. Die Wagen liegen unheimlich gut auf der Straße, vor allem, wenn sie in der Werkstatt modifiziert wurden. Lediglich bei plötzlichen Höhenunterschieden neigen die Renner schnell zum Abheben und schweben dann etwas eigenartig durch die Luft. Über ein innovatives Pfeilsystem, das mit den Ampelfarben die nächsten Kurven oder Hügel anzeigt, wird der Geschwindigkeitsrausch aber vereinfacht und derartige Luftraumerkundung unterbunden. Schimmert der Pfeil grün, ist alles in Ordnung, leuchtet er gelb, wird's kritisch, nimmt er krasse Rottöne an, sollten Sie unbedingt abbremsen.

Einzelne Rennen dauern für gewöhnlich drei Runden. Dabei werden Sie mit allem rennspielüblichen Schnickschack versorgt. Zahlenreihen geben Auskunft über die beste Rundenzeit oder den Abstand zum Vordermann, eine kleine Karte zeigt Ihre Position an. Die einzelnen Austragungsorte – staubige Wüsten in Australien, schnelle Autobahnen in Deutschland, Canyons in den Vereinigten Staaten, um nur einige zu nennen – weisen verschiedene Witterungsbedingungen auf. Insbesondere auf kurvenreichen Strecken kann Nebel empfindlich stören. Auch in Australien kann es regnen, selbst in Hawaii schneien, wenn auch selten. Der Untergrund variiert dementsprechend. In Schnee und Eis rutscht Ihre Kiste stärker als auf Asphaltwegen. Mit der Tastatur können Sie Ihr Fahrzeug bereits gut kontrollieren, so richtig nett wird's aber nur mit Joystick oder Lenkrad. **(uh)**



N.I.C.E. 2

Hersteller:	Synetic/Magic Bytes
Testversion:	Beta vom 21. Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-8 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx, Voodoo 2, Riva TNT, Matrox, Banshee
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

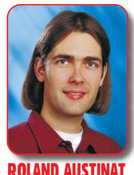
Spielspaß: 81

1998 DEZEMBER



INDEX

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT

MANFRED DUY



MARTIN SCHNELLE

UDO HOFFMANN



THOMAS WERNER

THOMAS KÖGLMAYR


Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Thomas Köglmayr	Seite
Half-Life	Action	92	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	126
European Air War	Flugsimulation	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	148
Anno 1602	Zusatz-CD	83	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	–	178
Caesar 3	Wirtschaftssim.	83	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	118
Populous 3	Strategie	83	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	142
Wing Commander Secret Ops	Update	82	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	211
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	81	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	152
N.I.C.E. 2	Rennspiel	81	–	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	166
Railroad Tycoon 2	Wirtschaftssim.	81	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	132
Age of Empires: Aufstieg Roms	Zusatz-CD	80	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	210
Delta Force	Action	80	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	212
Dethkarz	Rennspiel	80	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	156
Madden NFL 99	Sport	80	★★★★★	★★	–	★★	★★★★★	–	182
Grand Prix 500ccm	Rennspiel	78	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	160
Shogo	Action	74	–	★★★★	–	★★★	★★★★	★★★★	208
Lode Runner 2	Geschicklichkeit	72	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	204
Rent-a-Hero	Adventure	72	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	184
Die by the Sword	Zusatz-CD	71	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	190
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	71	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	176
Sonic R	Rennspiel	69	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	–	206
Warhammer	Strategie	66	★★★	★★★★	–	★★★★	★★★	–	194
Bundesliga 99	Wirtschaftssim.	63	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	–	216
Expedition zur Titanic	Simulation	53	★★★	★	★★★	★★★	★★★	–	202
Riverworld	Strategie	52	–	★★★	–	★★★	★★★	–	200
Return Fire 2	Action	51	★★★	★★★	–	–	★★	–	188
Fighter Pilot	Flugsimulation	37	★	★★	★★	★★	★★	–	192
Actua Tennis	Sport	36	★★	★★	–	★★	★★	–	202
Eques	Denkspiel	30	★★	★★	★★	–	★	★	180
Survival	Action	21	–	★★	–	–	★	★	180

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

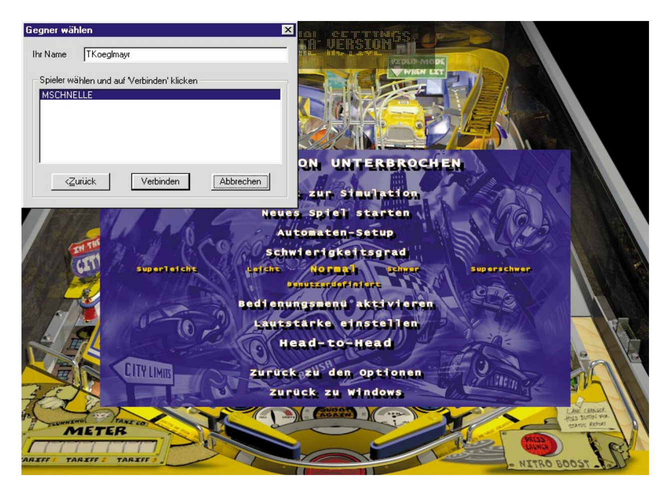
Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Thomas Köglmayr	Heft
NHL 99	Sport	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	11/98
Racing Simulation 2	Rennspiel	89	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	11/98
F22 Total Air War	Flugsimulation	85	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	11/98
Grand Prix Legends	Rennspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	11/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Flipper für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Pro Pinball
Big Race USA

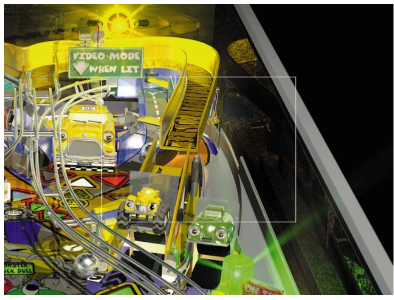
Endlich gibt es einen neuen Flipper aus der »Pro Pinball«-Serie. In »Big Race USA« können Sie quer über den ganzen amerikanischen Kontinent reisen, ohne ein einziges Mal den Tisch zu verlassen.



▲ Der Einstieg ins Multiplayer-Spiel fällt dank dem unkomplizierten Setup-Menü leicht.

Die Flipper von »Pro Pinball« gehören anerkanntermaßen zum Besten, was man auf dem PC bekommen kann. Auch »Big Race USA« macht hier keine Ausnahme. Thematisch bietet der Tisch eine Rundreise durch die Vereinigten Staaten. Je mehr Punkte oder wie in diesem Fall Meilen man erreicht, desto weiter kommt man durchs Land. Der eine Tisch hat es in sich: Rampen, Locks und Extra-Spiele im Videofenster lassen wenig Langeweile aufkommen. Dazu dudelt leider eine Musik, die nur eingefleischten Fahrstuhlfahrern gefallen wird. Ein Glück, daß sich diese im Optionsmenü abstellen läßt. Dort findet man auch alle Parameter, die das Herz des Pinball-Wizards höher schlagen lassen: Von der Tischneigung über die Stärke der einzelnen Flipper bis hin zum Gebrauchszustand des Tisches reichen die Einstellmöglichkeiten. Selbstverständlich gibt's auch diverse Auflösungen und unterschiedliche Blickwinkel. Die Ballphysik und -darstellung ist über alle Zweifel erhaben und gerät selbst bei harten Gefechten mit vielen Kugeln nicht ins Schwimmen. Für Frust sorgt lediglich der etwas große Abstand zwischen den beiden Hauptflippern.





Mit der Lupenfunktion im Tutorial kann man auch die letzten Feinheiten des Tisches erkunden.

Spaß zu zweit

Richtig Laune macht Big Race USA aber erst, wenn man einen Partner findet, der mit einem über das Internet oder ein lokales Netz spielt. Dazu stellt Empire einen eigenen Server zur Verfügung, auf dem man Mehrspieler-Partien ausfechten kann. Der Zugang ist erfreulich einfach: Internetverbindung herstellen, Gegner wählen oder Herausforderung annehmen, und schon geht's los.

Beim Multiplayer-Spiel herrschen eigene Gesetze. So kann man seinem Gegner Bälle zuschanzen, indem man diese in spezielle Löcher versenkt. Eine Runde ist erst dann zu Ende, wenn es einer der Kontrahenten schafft, alle Bälle bis auf den letzten auf den Tisch des Gegners zu bringen. Trifft er dann noch ein bestimmtes Loch, bevor der andere einen Ball zurückbringen kann, gewinnt man die Runde. Für Langzeitmotivation ist gesorgt, da auf dem Server eine ewige Highscore-Liste geführt wird, in der man sich im wahrsten Sinne des Wortes nach oben kämpfen kann. **(tk)**

Thomas Köglmayr ★★★★

Big Race USA hat eigentlich alles, was beim Flippern am PC Freude macht: leichter Einstieg, viele Optionen und ein übersichtliches und faires Tisch-Layout. Nichtsdestotrotz kommt bei mir im Einzelspieler-Modus schnell Langeweile auf. Das liegt weniger an einem mangelhaft designten Tisch als an der unglücklichen Soundausgabe. Akustisch wird Big Race USA sogar schon von einigen richtigen Flippern in den Schatten gestellt. Hier erwarte ich am PC deutlich mehr.

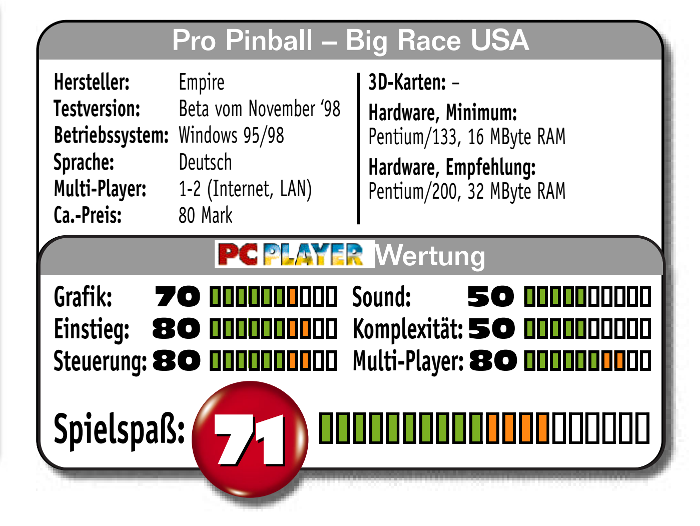
Begeistert hat mich allerdings das Multiplayer-Spiel. Es macht einfach riesig Spaß, dem Gegner einen Ball nach dem anderen zu servieren, bevor man mit einem gekonnten Schuß den Sack zumacht.

+ Unterhaltsame Mehrspieler-Option

+ Übersichtliche und schöne Grafik

– Nur ein Tisch

– Mäßiger Sound



Pro Pinball – Big Race USA

Hersteller:	Empire	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom November '98	**Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-2 (Internet, LAN)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 71

Zusatz-CD für Anno 1602

Anno 1602



Neue Inseln, neue Abenteuer

»Eure Bürger verlangen nach der Erweiterungs-CD!« Kommen Sie dieser Aufforderung nach und erfreuen Sie sich an den neuen Aufgaben für die Wirtschaftssimulation »Anno 1602«.

Nachdem Sie idealerweise die kompletten 384 MByte der Ergänzungslieferung »Neue Inseln, neue Abenteuer« auf Ihre Festplatte geschaufelt haben, starten Sie »Anno 1602« wie gewohnt von der Original-CD. Diese benötigen Sie nämlich für den Betrieb der 20 taufrischen Szenarien, die in sechs Kampagnen aufgeteilt wurden. Darüber hinaus gibt es neun weitere Einzelmissionen sowie 30 Aufgaben für den Mehrspielerbetrieb. Der von der riesigen Fangemeinde lang herbeigesehnte Karten-Editor ist ebenfalls dabei. Mit ihm erstellen Sie in sehr einfacher Weise sowohl Einzel- als auch Mehrspielerszenarien.

In den schönen neuen Anno-Meeren bestaunen Sie Wale und Delphine, die Ihre Schiffe begleiten, Riesenkraken bevölkern die Handelsrouten. An Land grasen Gazellen, während Musikanten und Gaukler in Ihren Städten für Unterhaltung sorgen. Einziges neues Gebäude ist die in ihrer Funktion der Getreidemühle ähnliche Wassermühle, dank der die Flüsse nun nutzbar sind. Die Besiedlung wird jetzt ab und an von einem eruptiven Naturereignis gestört: Meiden Sie die Nähe von Vulkanen, denn nach einem Ausbruch verlieren Sie die nahebei stehenden Gebäude samt der eingelagerten Waren.



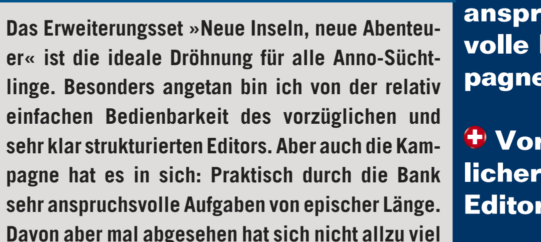
▲ Mit der Erweiterungs-CD siedeln Sie auf mehr als 300 neuen Inseln.



Darauf haben die Anno-Fans gewartet: Ein einfach zu bedienender Editor zur Erstellung eigener Szenarien wird mitgeliefert.

Ein besonderes Bonbon ist in zwei Spezial-Szenarien versteckt, von denen je eines für Solisten und mehrere Spieler geeicht wurde. Dort lieferte das Quintett »Die Prinzen« die Konterfeis für die fünf Bevölkerungsgruppen. Und nicht nur das, die Blaublüter sorgen hier sogar selber für den Sound und die Sprachfiles. Auch die Bedienung hat ein wenig Maniküre abbekommen: Soldaten, die zuvor leicht mal übersehen wurden, finden Sie mit der Taste »M« locker wieder. Versenkt ein Gegner eines Ihrer Schiffe, so sehen Sie Überreste auf dem Meer treiben. Ein Klick auf das Treibgut spült Informationen über die versenkte Ware an die Oberfläche. Ein Doppelklick auf ein Kontor oder einen Markt dagegen ruft umgehend Informationen über den Warenbestand auf. **(st/md)**

Manfred Duy ★★★★★



Das Erweiterungsset »Neue Inseln, neue Abenteuer« ist die ideale Dröhnung für alle Anno-Süchtlinge. Besonders angetan bin ich von der relativ einfachen Bedienbarkeit des vorzüglichen und sehr klar strukturierten Editors. Aber auch die Kampagne hat es in sich: Praktisch durch die Bank sehr anspruchsvolle Aufgaben von epischer Länge. Davon aber mal abgesehen hat sich nicht allzu viel geändert: Nur ein neues Gebäude ist trotz des imposanten Vulkans etwas wenig. Das bißchen Meeresgetier und die Gaukler lockern das Bild bloß unwesentlich auf. Wie immer man zu der Musik der Weichspülerband Die Prinzen auch stehen mag, neue Melodien hatte die mittelalterliche Handelei auf jeden Fall bitter nötig. Es dürfte inzwischen kaum noch ein Anno-Freund übrig sein, der die Volksweisen des Originals in diesem Leben noch einmal hören möchte.

- **+ Sechs anspruchsvolle Kampagnen**
- **+ Vorzüglicher Editor**
- **+ Neue Akustik**
- **– Sehr geringe Neuerungen**

Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer

Hersteller:	Sunflowers/Infogrames
Testversion:	Beta vom Oktober ´98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Survival


Die Grafik von Survival ist erträglich, was aufgrund der 3D-Unterstützung allerdings nicht verwundert.

Hintergrundgeschichte der Kategorie 08/15: Außerirdische greifen die Erde an. Ein beherzter Spieler steigt in sein High-Tech-Flugzeug, um die Welt zu retten und so weiter. »Survival« bietet 30 3D-Karten-beschleunigte Level, in welchen fest definierte Aufträge zu erledigen sind. »Zerstören« und »Beschützen« heißen die Grunddirektiven. Ihre Gegner sind Außerirdische in fliegender und fahrender Form.
Gespeichert wird das Spiel nach Beendigung eines Auftrags. Mehr bleibt nicht zu sagen. **(vs)**

Volker Schütz ★★

Die Penetranz der nicht abzubrechenden, dafür aber schier endlosen Intros und der Missionsbriefings spiegelt den Dilettantismus des Gesamtwerks wider. So erklärt mir Commander »durrrchlesen« Sufoti in nicht näher zu lokalisierendem Dialekt, daß die Mission nur unter diesem oder jenem Parameter erfolgreich »deklariert« werden könnte. Bitte? Mich nix verstehn, kommen von Betageuze 913. Besagte Eloquenz des uns leitenden Offiziers entspricht wiederum dem »Komfort« des Programms: Weder Joystick noch Maus sind konfigurierbar. Ebenso erfolglos verläuft die Suche nach einem Anzeichen von intelligentem Leben. Meine Computergegner kennen genau zwei Manöver: »Kamikaze-Attacke« und »Hakenschlagende Flucht«. Gegen letztere beweist selbst ET auf Stöckelschuhen eine gewisse Eleganz.

+ Grafik okay
− KI nicht vorhanden
− Steuerung nicht konfigurierbar
− Insgesamt sehr dilettantisch

Survival

Hersteller:	Enjoy-Entertainment	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom Oktober '98	Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	70 Mark		

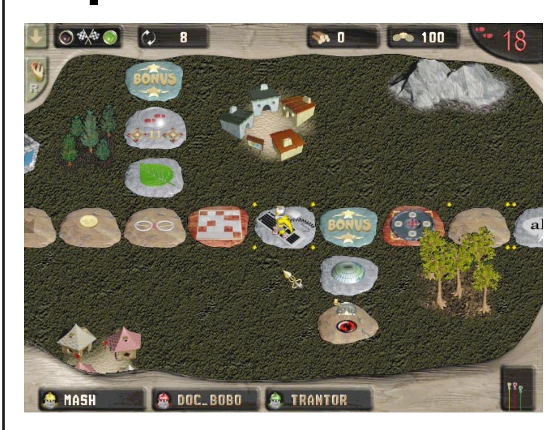
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	20
Einstieg:	40	Komplexität:	20
Steuerung:	20	Multi-Player:	—

Spielspaß: 21

Denkspiel für Einsteiger

Eques – Wettlauf der Ritter



Hier sind wir gerade auf dem Feld für Fragen aus dem Computerbereich gelandet.

Zu ritterlichem Treiben lädt dieses Programm ein, und tatsächlich laufen kleine Render-Ritterlein über den Bildschirm. Trotzdem könnte es sich auch um einfache Püppchen handeln, denn »Eques« (Wortspiel: E-Quiz) ist ein reinrassiges Ratespiel mit Denkeinlagen. Maximal vier menschliche oder CPU-gesteuerte Teilnehmer laufen über eine Karte, deren Felder meistens aus Multiple-choice-Fragen bestehen. Das bringt Ihnen Schritte ein, ansonsten wird zum Weiterkommen gewürfelt. Zuweilen brauchen Sie einen Schlüssel oder andere Dinge, um voranzukommen. Erreichen Sie das Zielfeld und haben alle Siegbedingungen erfüllt, haben Sie gewonnen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Eques hätte ein ganz nettes Gesellschaftsspiel am Computer werden können. Zwar sind die niedrigeren Schwierigkeitsstufen auch für die lieben Kleinen gedacht, allerdings wurden die Fragen schlecht ausgewählt und sind zum Teil nicht untrivial. So müssen Sie auf Stufe einfach die Zahlenreihe »3, 9, 27, 81 ...« ergänzen, dann werden Sie gefragt, welche Computersprache für die Naturwissenschaft entwickelt wurde. Außerdem ist das Spielfeld sehr unübersichtlich, so daß man durch die Gegend stolpert auf der Suche nach dem »Ziel«-Feld. Maximal vier Spieler sind dazu etwas wenig. Also, ich spiele da lieber »You don't know Jack« oder packe mein »Trivial Pursuit« aus.

+ Für die ganze Familie
− Fragen schlecht abgestimmt
− Karte unübersichtlich

Eques

Hersteller:	Innonics GmbH	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM (32 MByte für NT)
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT 4.0	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4		
Ca.-Preis:	60 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	30

Spielspaß:  30

GOLD PLAYER

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Madden NFL 99

Neue Engine, neues Glück: In »Madden NFL 99« drängeln und sprinten bullige Hünen in nie dagewesener Grafikpracht um die Wette.



▲ Das war knapp: Kurz vor dem Spielende schaffen die Packers die entscheidenden sieben Punkte.

Harte Männer, weiche Birnen: Eine Saison in der amerikanischen Football-Liga sorgt bei den Spielern mitunter für derbe Verletzungen an Leib und Gemüt. Die EA-Sportler paßten jedoch artig auf ihre Hände und grauen Zellen auf und legen nun mit »Madden NFL 99« den vierten, komplett neugeschriebenen Teil der Madden-Reihe vor. Alle Spieler präsentieren sich jetzt in schicker Polygon-Grafik, die besonders in der Zeitlupe oder diversen Nahaufnahmen sehr beeindruckend wirkt. Für Auflösungen jenseits der 640 mal 480 Punkte drängt sich jedoch ein Pentium II mit einer Voodoo-2-Karte auf.

Wahlweise absolvieren Sie ein Freundschaftsspiel, exerzieren die aktuelle NFL-Saison durch, stellen acht oder 16 Teams in einem Turnier auf oder machen sich in einem Übungs-Modus mit den Spielzügen vertraut. Der fehlende Draft-Modus, neben der Grafik größter Kritikpunkt des Vorgängers, ist dieses Jahr mit dabei. Im »Fantasy Draft« stellen Sie vier, acht oder 16 Teams zu einem Wunschturnier zusammen, während die »Franchise«-Variante eine Art »NFL Manager« darstellt. Darin dürfen Sie mit Ihrem Team bis zu 15 Saisons absolvieren und nach Herzenslust Spieler ein- und verkaufen oder in den Ruhestand schicken.

Die »One Button«-Steuerung richtet sich vor allem an Einsteiger: Mit einer Taste wählen Sie Spielzüge oder Paßempfänger aus. Wenig Taktik und viele Zweikämpfe bietet die »Arcade«-Einstellung, während Profis in der »Traditional«-Option das volle Programm geboten bekommen. **(ra)**

Die Jungs aus San Francisco frieren im verschneiten Denver: Achten Sie auf die beiden Atemwölkchen.



Zeitlupenstudie: Nach einer Kollision liegen zwei Spieler der Cowboys und Packers am Boden. (3Dfx, 640x480)

Roland Austinat ★★★★★

Mein erster Eindruck: Was eine Optionsfülle! Der zweite: Was eine Optionsfülle! Auch wenn Präsentation und spielerische Tiefe erste Sahne sind, erleichtern karge Menüs und das flaue Handbuch nicht gerade den Einstieg. Nach ein, zwei Stunden hat man das Geschehen allerdings durchschaut, und Über-Coach John Madden ist ja auch noch da: Der gibt wieder Wissenswertes zur Vergangenheit und Gegenwart der teilnehmenden Teams zum besten und erklärt in »Madden 101« erneut die wichtigsten Spielzüge.

Das und der Übungsmodus sind auch bitter nötig, um auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe »Profi« eine Schnitte gegen den CPU-Trainer zu bekommen. So empfiehlt sich zu Anfang der Coach-Modus, bei dem Sie von der Seitenlinie aus planen und der Computer anschließend Ihr Team steuert. Alle Football-Fans, die die Geschicke ihres Lieblingsteams selbst einmal auf dem PC in die Hand nehmen wollen, kommen an Madden NFL 99 nicht vorbei.

+ Editor für Spieler und Playbooks

+ Draft- und Management-Funktionen

+ Gute Kommentare

– Nichts für Einsteiger

Madden NFL 99

Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom September '98	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 80

Adventure für Fortgeschrittene

Rent-A-Hero

Viel Feind, wenig Ehre: Der Alltag von Rodrigo, Inhaber der Heldenvermietung »Rent-A-Hero«, sieht nur halb so heroisch aus, wie es sich der Berufsabenteurer wünschen würde. Doch unerwartet entwickelt sich ein Routineauftrag nach und nach zum Kampf gegen übermächtige Widersacher und magische Gewalten.



Endlich hat Rodrigo Jasmin gefunden – doch der Redeschwall der »Zwergenfrau« ist kaum zu bremsen.

Auch auf der Insel Tol Andar, dem Schauplatz von »Rent-A-Hero«, hat der Kapitalismus gnadenlos Einzug gehalten. Wahre Heerscharen von Möchtegern-Helden unterbieten sich gegenseitig im Preis, bloß um dann eine weitere langweilige Prinzessin aus den Klauen eines kaum spannenderen Drachen zu befreien. So kann es nicht weitergehen, denkt sich Rodrigo, die Hauptperson dieses Adventures, als er nach seinem letzten Auftrag wieder sein Büro im Städtchen Smashville aufschließt. Nur gut, daß niemand mitbekommen hat, daß seine letzte Tat die Rettung eines untersetzten Prinzen war – immerhin hat Rodrigo nun lebenslang freien Eintritt in dessen Schloß. Sprit für seinen Gleiter kann er sich dafür jedenfalls nicht kaufen. Dazu schwebt schon seit Wochen ein möglicher Piratenangriff wie ein Damoklesschwert über der Stadt. Man munkelt, die Freibeuter wollten sich mit Hilfe der magischen Gloomstones fliegende Schiffe bauen. Diese leuchtenden Steine werden von den Bewohnern Tol Andars beispielsweise zum Erhitzen von Wasser oder zum Herumschweben benutzt. Nicht auszudenken, wenn sie in die falschen Hände geraten würden.


Mit diesem fahrbaren Bohrwagen (oben) verschafft sich Rodrigo Zugang zu einer verborgenen Kammer, die eine Gloomstone-Scheibe enthält.

Ein Held für alle Fälle

Es kommt Rodrigo und seinem leeren Geldbeutel wie gerufen, daß eines Tages ein Zwerg namens Ramil bei ihm anklopft. Piraten haben angeblich dessen Gemahlin Jasmin entführt und halten sie in der Stadt Endavin gefangen. Besser als dumm herumzusitzen, denkt sich Rodrigo und nimmt die Aufgabe an, Jasmin wieder heil zurückzubringen – nicht zuletzt, weil Ramil ihm als Anzahlung zehn Goldstücke in die Hand drückt. Doch es hat schon seinen Grund, daß Rodrigo nur die zweite Helden-Wahl ist: Noch auf dem Weg zu seinem fliegenden Roß fällt ihm das Säckchen Gold in einen Kanalschacht, den ein muffeliger Arbeiter bewacht.

Streng bewacht wird ebenfalls das Stadttor von Endavin, das Rodrigo nur in Piratenkostümierung durchschreiten kann. Also gilt es, die notwendigen Verkleidungsstücke wie Schlapphut, Umhang oder Ohrring aufzutreiben, soll Jasmin nicht im Kerker vermodern. Aber die Befreiungsaktion ist erst der Auftakt zu einem weit größeren Geschehen ...

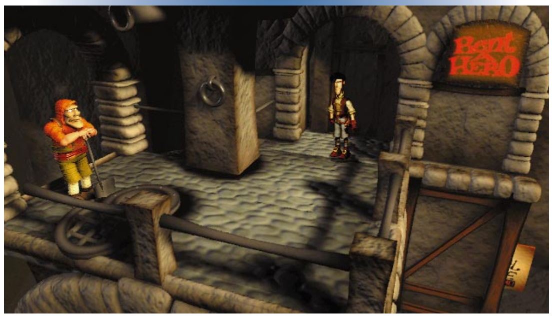
Freunde von klassischer Adventure-Kost wurden in der letzten Zeit nicht unbedingt mit Spielen überhäuft. Um so mehr freut man sich da über ein gutes, altes Point-and-click-Abenteuer, in dem man stets sieht, was dem Helden gerade so alles







Mehrere Kameraschwenks verfolgen, wie sich Rodrigo zum Kanalarbeiter eine Etage unter seinem Büro begibt.



passiert. Sie steuern Rodrigo mit einem Mausklick durch Tol Andra. Geht Ihnen das zu langsam, nimmt er auf einen Doppelklick hin die Beine in die Hand und saust nur so ins nächste Bild. Der Übergang dorthin verläuft nicht schlagartig wie bei einer Dia-Show, sondern wird mit einer schönen Animation versüßt. Hier spielt die 2,5D-Grafik-Engine ihre Stärken aus: Alle Figuren sind waschechte 3D-Objekte, die allerdings normalerweise durch zweidimensionale Hintergründe marschieren. Durch Kameraschwenks oder filmartige Schnitte bei einem Ortswechsel fügen sich die Übergänge nahtlos ins Geschehen ein. Dargestellt wird das komplette Spiel in 32- beziehungsweise auf Nicht-MMX-Rechnern in 16-Bit-Grafik. Gegenüber der durchweg guten Grafik fällt der Sound etwas ab: Die musikalische Untermalung besitzt oft den herben Charme einer Bontempi-Heimorgel, eingängige Gassenhauer fehlen.

Die Tücken der Technik

Auf der Suche nach Jasmin muß Rodrigo unter anderem einem kleinen Mädchen das Springseil abringen und sogar einem echten Drachen dabei helfen, eine Parasitenbande auszuschalten. Schließlich erfährt er vom weisen Zwerg Tharain, daß die Piraten bereits fünf der sechs Schlüsselsteine in ihren Besitz bringen konnten. Diese besonders starken Gloomstones verheißen ihrem Besitzer große Macht – kein Wunder, daß die ganze Stadt vor einem Piratenangriff zittert. Bewaffnet mit dem sechsten Stein soll Rodrigo nun verhindern, daß die Piraten ihren dunklen Plan zu Ende bringen.

Sämtliche Dialoge laufen halbautomatisch ab: Sie klicken einfach so lange auf Ihr Gegenüber ein, bis das Gespräch beendet ist – ein Auswahlmenü mit verschiedenen Antworten gibt es nicht mehr. Unwichtige Sätze dürfen weitergeklickt werden, lediglich bei Story-relevanten Details ist die Funktion sinnvollerweise gesperrt. Die bewährte Funsoft-Crew war auch dieses Mal wieder am Werke: Oft ist die Stimme einer Person besser als ihr Aussehen. So wird beispielsweise Jasmin alle Enterprise-Fans verdächtig an Major Kira von Deep Space Nine erinnern.



Endor läßt grüßen: Die Piraten verfolgen Rodrigo und Jasmin auf ihren Schwebegleitern.

Roland Austinat



Nett, aber nicht überragend: So läßt sich Rent-A-Hero in einem kurzen Satz zusammenfassen. Regiert zu Anfang noch der Staun-Faktor über die schöne Grafik und die drolligen Charaktere, kommt nach ein, zwei Stunden Frust über die unlogischen Rätsel auf. Daß beispielsweise einige Gegenstände erst dann erscheinen, wenn man sie braucht, mag vielleicht den Wiedersehenswert mancher Orte erhöhen, doch würde es keinem weh tun, wenn Rodrigo diese Objekte problemlos und ohne Aufpreis schon ein paar Minuten in seinen digitalen Taschen mitschleppen würde. So verfällt man nach einer Weile bei einem neuen Puzzle fast automatisch in den Modus, alle vorherigen Umgebungen erneut zu abzuklappern und nach Menschen oder Dingen zu suchen, die vorher noch nicht dagewesen sind. Dabei würde es oft reichen, den aktuellen Bildschirm pixelgenau mit der Maus abzufahren.

Schade, denn eigentlich hat das Spiel so etwas gar nicht nötig: Story und Ortschaften sind mit viel Witz ersonnen und bieten eine erfreuliche Abwechslung vom ewigen »düstere Zukunft«-Abenteuer-Einerlei. Figuren wie Rodrigos Freund Louis führen ein Eigenleben und stehen beispielsweise während eines Gesprächs auf, um die Blumen zu gießen. Die Vertonung ist erstklassig, und das Ganze macht durchaus Spaß, wenn man sich auf die Gedankengänge der Designer eingeschossen hat. Doch das dauert eine Weile – im ersten Drittel des Spiels werden viele Abenteuerneulinge vermutlich die Waffen strecken. Alle anderen dürfen Rent-A-Hero als Aufwärmtraining für das täglich erwartete Grim Fandango versuchen.

+ Hübsches Szenario
+ Lebendige Atmosphäre
+ Gute Synchronisation
− Flaue, unlogische Rätsel
− Dialoge nicht interaktiv



Keine Sorge: Dieser Drache sieht gefährlicher aus als er eigentlich ist.



Vorsicht: Diese Herren sind gefährlicher als sie aussehen.

Bewegen Sie den Mauszeiger über interessante Gegenstände, verändert er sein Aussehen. Ein Klick genügt, und Sie wissen, ob das Objekt in Ihr Inventar wandern kann oder nicht. Das Kombinieren von verschiedenen Objekten ist dadurch allerdings nur sehr begrenzt möglich. Ein wenig ruhmvoller Punkt ist das teilweise recht unlogische Puzzledesign. So müssen Sie an einer Stelle im Wald einen Pilz in einem giftigen Busch plazieren, worauf eine Schnecke erscheint, die kurz darauf explodiert und Ihnen ein paar Giftblätter hinterläßt. Häh? Ein anderes Mal parkt der Gleiter, mit dem Rodrigo und Jasmin eben noch abgestürzt sind, wieder brav vor Rodrigos Büro – völlig unversehrt, versteht sich. Ein Ohrring, den Sie dem Scharlatan Ranaman abgenommen haben, hängt wie von Zauberhand wieder an dessen Lauscher. Und was Sie im fertigen Spiel hoffentlich nicht sehen: In einer Szene beobachtet Rodrigo sich selbst beim Gespräch mit einem Wächter – der wohl schrillste Bug des Monats, »Zurück in die Zukunft« läßt grüßen. **(ra)**

Rent-A-Hero

Hersteller:	Neo/Funsoft	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Oktober '98	**Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 2MByte-Grafikkarte
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	–	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 48 MByte RAM, 4MB-Karte
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

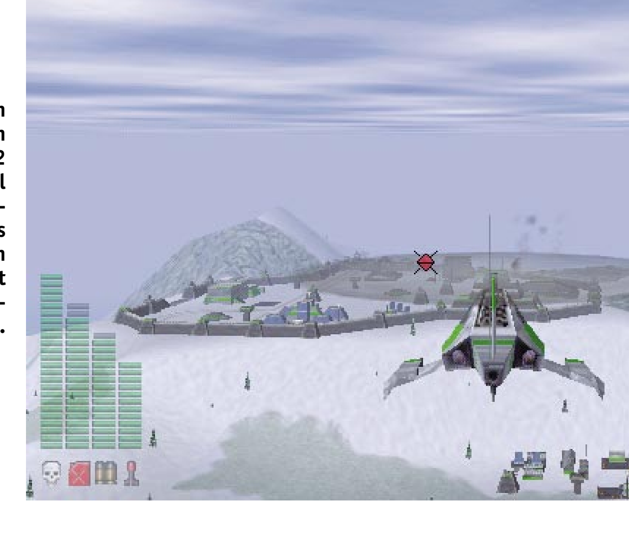
Spielspaß: 72



Actionspiel für Profis

Return Fire 2

Daß es andere Möglichkeiten der Kriegsführung als reine Materialschlachten gibt, beweist »Return Fire 2«. Sammeln Sie »einfach« nur die Flagge des Feindes auf, schon ernten Sie Erfolg und Ruhm ...



Sie können in Return Fire 2 sowohl Ihre Fahrzeuge als auch deren Ansicht frei auswählen.

Das Spielprinzip des Nachfolgers zum 1996 erschienen »Return Fire«, das seinerseits auf dem uralten »Firepower« basierte, ist von kaum zu übertreffender Schlichtheit und zugleich doch so geschmacklos: Sammeln Sie die Fahne des Kontrahenten ein und bringen Sie sie zum eigenen Stützpunkt. Dieses üblicherweise von Multiplayer-Spielen bekannte »Capture The Flag«-Prinzip (auch kurz CTF genannt) macht Missionsbeschreibungen jedweder Art überflüssig. In allen Leveln ist schließlich das gleiche zu tun.

Die unterschiedlichen, dreidimensionalen Landschaften (grüne Inselgruppen, braune Wüstenlandschaften, weiße Schneefelder und so weiter) beheimaten die verfeindeten Forts. Letzere sind durch automatische Geschütze (SAMs und Bodenraketen-Türme) gesichert und enthalten neben der eigenen Flagge auch den Startbunker für alle Bodenfahrzeuge. Weiterhin finden sich verschiedene Gebäudetypen, die für den Nachschub der vier Grundressourcen Treibstoff, Munition, Energie und »Radar« sorgen. Eine intakte Heimatbasis ist also ebenso erstrebenswert wie ein zerstörtes Feindlager. Damit aber dem ähnlich denkenden Gegner nicht nur der Kopf, sondern auch bald das Heimatfort raucht, können Sie sich eines von sechs Fahrzeugen bedienen, die da wären: Panzer, ASV (mobile Raketenabschußbasis), Jeep, Helikopter, Jet und Schnellboot. Letztere drei starten von Ihrem nahegelegenen Flugzeugträger, welcher allerdings einzig und allein die Aufgabe der »Startrampe« hat.



Hier sehen Sie die sechs verschiedenen Vehikel.



Wachtürme schützen Ihre wie auch die feindlichen Forts vor dreisten Flaggendieben.

Die Vehikel weichen durch Feuerkraft, Wendigkeit und Panzerung (sowie logischerweise der Möglichkeit, über Wasser oder durch die Luft zu düsen) voneinander ab, folgen jedoch den gleichen Tastaturkommandos (respektive den Maus- oder

Volker Schütz ★★★

Wehe, wenn die dummen Hunde des Krieges losgelassen. Was bei anderen Programmen ein Gimmick des Multiplayer-Modus bleibt, ist auch bei der Reinkarnation des längst vermoderten Veterans Firepower einziges Spielprinzip. Auf dieses ungemein zerbrechliche Motivations-Rückgrat ballert Ripcord dermaßen schwerwiegende Designmängel, daß selbst der Nacken eines Kriegselefanten zerbersten würde. Die Steuerung ist noch nach zeitraubendem Umkonfigurieren, welches über zahllose, verwirrend textfreie Icons vonstatten geht, gnadenlos unpräzise und schwerfällig. Allein das Umschalten zwischen Vorwärts- und Rückwärtsgang dauert bei meinem Jeep länger als eine Atlantiküberquerung auf einem Basalt-Floß. Mitten in einem Feuergefecht bringt diese Tatsache verständlicherweise wenig Freude. Daß meine Bodenfahrzeuge obendrein an Gebäuden hängenbleiben, verbessert die Situation nicht unbedingt. Im ständigen Kampf mit dem unzulänglichen Actionpart geht die Taktikkomponente vollends unter.

Einzig und allein die Musik weiß zu gefallen, die stammt jedoch größtenteils von Wagner (etwa der Walkürenritt) und Komparsen und kann damit Return Fire 2 nur mittelbar zugute gehalten werden. Selbst der prinzipiell sehr erfreuliche Splittscreen-Modus schreckt durch die üblichen Problematiken (zu kleine Fenster, unübersichtlich) eher ab, als daß er begeistert.

- \+ Veränderbare Ansichten
- \+ Coole Musik
- − Katastrophale Steuerung
- − Schlechte Grafik
- − Bescheidenes Spielprinzip
- − Fehlende Langzeitmotivation



▲ **Vom Flugzeugträger aus starten Ihre Luft- und Wassereinheiten.**

Joystickbefehlen). Ein Umdenken zwischen den einzelnen Gefährten ist somit nicht nötig. Sollten Sie trotzdem individuelle Einstellungen vorziehen, können Sie die Steuerung der Fahrzeuge unterschiedlich belegen. Weiterhin bleibt es Ihnen frei überlassen, ob Sie in der Ich- oder der Vogelperspektive durch die Landschaft preschen wollen. Neben dem Solospielermodus ist Return Fire 2 deutlich (allein schon thematisch) auf Multiplayer-Spiele hin ausgelegt. Nicht nur über Modem, TCP/IP oder IPX, sondern auch im Splittscreen-Modus (hier bis zu vier Spieler) darf gegeneinander angetreten werden.

(vs)



Nur zwei Fahrzeuge (Buggy und Schnellboot) können die feindliche Flagge transportieren, mit den anderen schießen Sie lediglich den Weg frei.

Return Fire 2

Hersteller:	Panasonic/Ripcord
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: OpenGL

Hardware, Minimum:
Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung:
Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	80
Einstieg:	20	Komplexität:	30
Steuerung:	20	Multi-Player:	60

Spielspaß: 51

Zusatz-CD für Die by the sword

Die by the Sword
Das Schwert des Schicksals



Leib und Leben riskierte Schwertkämpfer Enric für seine Geliebte Maya in »Die by the sword«. Dabei ist auch Maya selbst ist in der Technik des Tötens äußerst bewandert, wie sich nun herausstellt.

Maya hat eigentlich keinen Grund zu klagen: Enric, der Tapferste der Tapferen, ist ihr wirklich zugetan, sie selber wohlproportioniert und in allen Lebenslagen sehr geschmeidig. Doch ach! Die Erlebnisse aus »Die by the sword« sind nicht spurlos an ihr vorübergegangen. Ihre bösen Wesenszüge wurden ihr entzogen und treiben nun in einem nahen Königreich im Norden ihr Unwesen. Und stehlen oder fluchen kann sie seitdem gar nicht mehr.

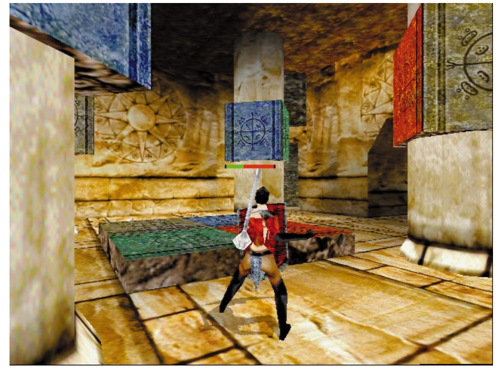
Dem muß abgeholfen werden, war doch bisher Stehlen und Fluchen Mayas liebstes Hobby. Sie kleiden die Schönheit deshalb in eine Rüstung (für obenrum gab es aber damals für Frauen noch keinen Panzer), reichen ihr den Streitkolben und führen Sie durch mehrere abwechslungsreiche Level im Kampf gegen Skelette, Kobolde und auch einiges neues Getier. Auf daß sich Mayas böses Ego wieder mit ihr vereine.

An der Steuerung hat sich nichts geändert. Neben der grandiosen, aber sehr schwer zu erlernenden »VSIM-Steuerung«, mit der Sie jede einzelne Bewegung kontrollieren können, gibt es die unkomplizierte Action-Variante, mit der auch Gelegenheitsspieler gut zurechtkommen. Die einzelnen Level sind übersichtlich aufgebaut und verlangen viel Muskelarbeit, da von Anfang an harte Gegner auf Sie warten. Aber da die neue Mission nur im Verbund mit dem Hauptprogramm gestartet werden kann, werden diese Gegner auch auf durchtrainierte Spieler treffen.



Auf der brandaktuellen Zusatz-CD schwingen Sie als Mara Ihren Streitkolben. (3Dfx)

Einige Zusatzoptionen bereichern vor allem das Mehrspielervergnügen: Sie können im sogenannten Cooperative-Modus zu zweit die dunklen Höhlen durchstreifen, verschiedenste Waffen mit unterschiedlicher Reichweite wählen und sich außerdem zu viert in diversen Arenen prügeln. **(uh)**



Einige einfache Rätsel sind auch diesmal dabei. Insgesamt jedoch überwiegt der Action-Aspekt. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★

Dafür, daß Maya laut Vorgeschichte keinerlei böse Ader mehr besitzt, ist das Fräulein immer noch recht rabiat im Umgang mit den Feinden. Einen Skelett-Arm hier abschlagen, einen Koboldschädel dort von seinem Rumpf trennen. Aber stimmt ja: Das sind alles Chaoswesen, und deshalb ist ihre Beseitigung zweifelsohne eine gute Tat.

Anhänger des ersten Teils werden mit der neuen CD sicherlich zufrieden sein, wenn auch nur kurzfristig. Die Maya-Mission kann an einem einzigen Tag locker durchgespielt werden. Und ansonsten wurden auch nicht die winzigsten Verbesserungen vorgenommen. Die Grafik ist die gleiche wie im Hauptprogramm, die schon damals nicht berauschend war.

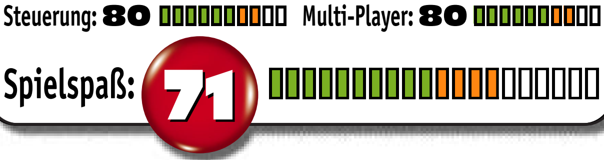
Ich würde nicht zögern, das als schnelle Geldmacherei zu bezeichnen, wenn ich diese einzigartige »Bewaffneter Kampf«-Simulation nicht so schätzen würde. Und ein paar neue Mehrspieler-Charaktere sind schließlich auch noch dabei.

- \+ Erfrischend brutal
- \+ Für mehrere Spieler klasse
- \+ Kampf-Editor
- − Kurzes Vergnügen
- − Kaum Verbesserungen

Die by the Sword: Schwert des Schicksals

Hersteller:	Interplay
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	60 Mark
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung



Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 71

Flugsimulation für Einsteiger

Fighter Pilot

Einen massenkompatiblen Beitrag zum Thema Jetsimulationen wollte Electronic Arts hier abliefern. Dazu gehört aber mehr als nur ein niedriger Preis und ein simpler Einstieg.

Wer Flugsimulationen nicht mag, beschwert sich für gewöhnlich über die komplizierte Bedienung. Bei »Fighter Pilot« zielt dieses Argument ins Leere: Sie kommen mit einem Vier-Knopf-Joystick aus, und um Details wie Landen, Starten oder die beliebte Frage »Wo bin ich hier überhaupt?« brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Charybdis, die schon für Interactive Magics »iM1A2 Abrams« und »iPanzer '44« verantwortlich waren, haben dieses Spiel für Electronic Arts programmiert. Dabei bekamen Sie Hilfe von Bryan Walker, der als Lead Designer an »Team Apache« von Simis bis zu seinem Absprung kurz vor Fertigstellung gearbeitet hat.

Das Abschießen der Gegner gestaltet sich ziemlich einfach: Ziel anvisieren, Feuer, Ziel anvisieren, Feuer … (3Dfx)

Vier gewinnt

In den 24 Einsätzen wird Ihnen jeweils eins von vier Flugzeugen vorgegeben, nämlich die F/A-18, die F-22, die F-117 und die russische Su-35. Alle verfügen über Luft-Luft- und Luft-Boden-Geschosse sowie eine Extrawaffe wie etwa einen »Superdüppel«, der alle Raketen anzieht, oder eine besonders schlagkräftige Bombe. Darüber hinaus können Sie, je nach Einsatz, einen Flügelmann oder ein AWACS-Flugzeug anfordern, welches Ihnen einmal pro Mission alle Feindziele zeigt. Die Aufträge umfassen für gewöhnlich Eskortieren und das Angreifen von Luft- und Bodenzielen. Im Missionsbriefing wird Ihnen erklärt, was Sie tun müssen, doch diesen Teil können Sie sich auch ersparen.



Mit ihren vielen Luft-Boden-Raketen eignet sich die F-117 besonders zum Bombardieren. Die häßliche V-förmige Polygonansammlung in der Bildschirmmitte ist übrigens dieser Stealth-Fighter. (3Dfx)

Sämtliche Aufgaben werden Ihnen die ganze Zeit während des eigentlichen Spiels präsentiert. Ja, im Grunde müssen Sie nur den Wegpunkten folgen und alles abschießen, was dank der selbstlenkenden Raketen ziemlich leicht ist.

Ihre Maschine sehen Sie von hinten, alle Anzeigen werden eingeblendet. Für die Terraindarstellung liehen sich die Programmierer die »F-15«-Engine, was unschwer an der charakteristisch feuernden Flak sowie den »fließenden« Texturen an Hängen zu erkennen ist. Die restlichen, ziemlich häßlichen Objekte wie Flugzeuge und Häuser wirken wie hineingeklebt. Trotz der Feindesflut gestaltet sich das Erledigen der Einsätze relativ einfach, innerhalb eines Abends haben Sie alles gesehen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

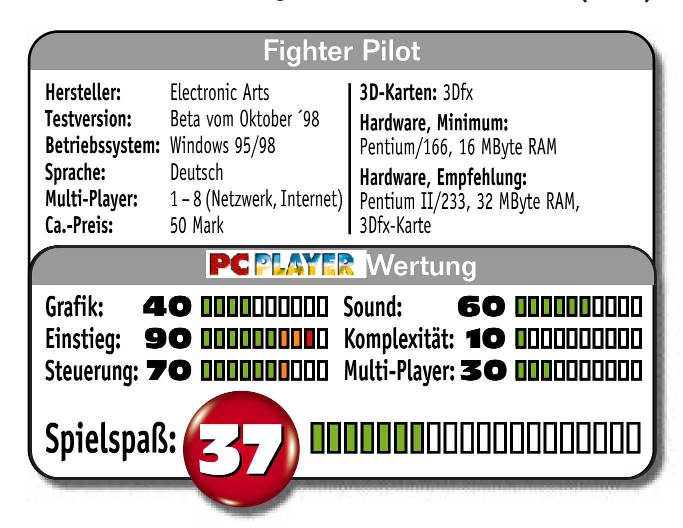
Daß hier nicht die Maßstäbe für »echte« Simulationen angelegt werden können, ist klar. Doch als Actionspiel will Fighter Pilot auch nicht so recht taugen, denn dafür ist es einfach zu häßlich. Die F-15-Terrain-Engine läßt die Wüste noch erträglich aussehen, die nachträglich hineinkopierten Objekte wie Flieger und Bodenziele sollten jedoch problemlos detaillierter machbar sein. Die vier Maschinen unterscheiden sich außerdem so gut wie überhaupt nicht voneinander.

Das Hauptproblem ist aber der Schwierigkeitsgrad: Man verliert praktisch keine Mission, und selbst wenn Sie einmal abgeschossen werden, können Sie trotzdem den nächsten Einsatz wählen. So ist das prinzipiell gar nicht so schlechte Design in keinster Weise herausfordernd.

+ Flotter Spielverlauf

– Optik mäßig

– Viel zu leicht



Fighter Pilot

Hersteller:	Electronic Arts	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom Oktober ´98	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1 – 8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	60
Einstieg:	90	Komplexität:	10
Steuerung:	70	Multi-Player:	30

Spielspaß: 37

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Warhammer 40 000

Chaos Gate

Zum zweiten Mal raffen sich die waffenstarrenden Marines des Warhammer-Universums auf, um das Böse in seine Schranken zu weisen. Und man höre und staune, die knuffigen Gesellen haben im letzten Jahr eine ganze Menge dazugelernt.



▲ Zu den Einsatzorten gelangen Sie mit einem gigantischen Fluggerät. Die schwarze Zahl über der Einheit informiert über die aktuelle Anzahl ihrer Aktionspunkte.

Ungefähr zu dieser Zeit rückte nämlich mit dem ersten Teil »Warhammer 40 000: Final Liberation« ein rundenbasiertes Strategiespiel an, das durchaus auf geteilte Meinungen stieß. Anhänger des »Warhammer«-Universums waren von dem originalgetreu umgesetzten Szenario samt den 1:1 digitalisierten Miniatur-Einheiten entzückt. Der Rest der Welt dagegen rümpfte eher die Nase angesichts der quietschbunten Brachialrambos und des strategisch arg anspruchslosen Geschehens. Mit dem deutlich komplexeren zweiten Teil »Warhammer 40 000: Chaos Gate« soll nun alles besser werden. Die vormals übermächtigen Artillerieeinheiten wurden endlich zur Ordnung gerufen, neue Taktikelemente sorgen für mehr Abwechslung, und allzu alberne Vehikel wurden kurzerhand verschrottet.



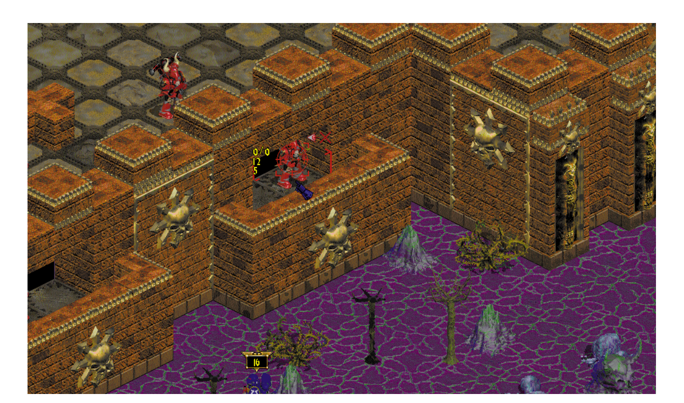
Der gewiefte Gegner nimmt als erstes den brandgefährlichen Panzer aufs Korn.



Vor dem Einsatz rüsten Sie jeden einzelnen Mann mit Waffen, Munition und Heilpaketen aus.

In der Waffenkammer

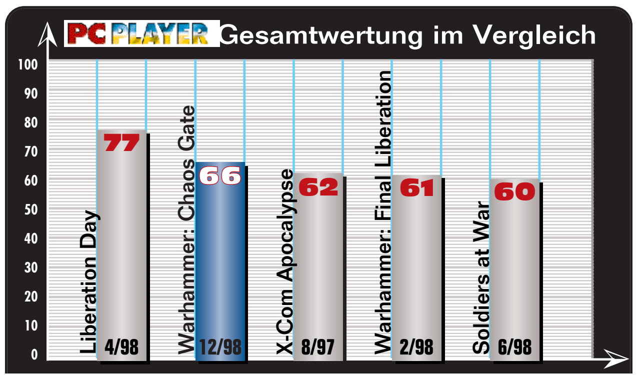
Zu Beginn haben Sie die Wahl zwischen einer vom Zufallsgenerator erstellten Karte oder einer Kampagne, die insgesamt 15 auch separat anwählbare Szenarien beherbergt. Unter Zuhilfenahme eines komplexen Editors dürfen sie sich sogar als Landschaftsmaler versuchen, Ihr Hauptberuf ist jedoch der eines Squad-Führers. Abhängig vom gewählten Szenario erhalten Sie das Kommando über maximal vier fünfköpfige Stoßtrupps, die Sie aus einem Pool von 50 Mann selber zusammenstellen. Die Recken verfügen über zehn steigerungsfähige Charaktereigenschaften wie Schußgenauigkeit oder Geschwindigkeit. Vor Auftragsbeginn versorgen Sie jeden einzelnen Mann mit Waffen vom simplen Käsemesser bis hin zum ausgewachsenen Raketenwerfer. Die Mitnahme von ein paar Granaten, reichlich Munition und Heilkoffern könnte sich ebenfalls als nützlich erweisen. In seltenen Fällen bekommen Sie auch den Zugriff auf ein oder gar mehrere Vehikel, deren Palette vom Transporter bis zum Panzer reicht.



Das rote Zielvisier informiert über die Trefferwahrscheinlichkeit, die Höhe des Schadens und die Anzahl der benötigten Aktionspunkte.



Erst in der weitesten Zoomstufe erkennen Sie die enorme Größe des Einsatzgebietes, die hier gerade mal zur Hälfte in das Bild paßt.



Überflieger waren bei taktischen Gefechten auf isometrischem Terrain bisher Fehlanzeige. Den überzeugendsten Eindruck hinterließ noch das einsteigerfreundliche und bequem bedienbare Liberation Day. Die Verfolgergruppe wird von Chaos Gate angeführt, das mit den bislang komplexesten Gefechten aufwartet. X-Com: Apocalypse dagegen ist genau wie seine gleichnamigen Serienbrüder ein Fall für Fans: Die einen vergöttern die Alienhatz, die anderen verdammen ihre biedere Präsentation und mühsame Bedienbarkeit. Schlußlicht Soldiers of War erinnert noch am ehesten an Chaos Gate, ist aber mit seiner trägen Performance und wirren Menüstruktur ein Fall fürs Feldlazarett.

Den Feind im Visier

Danach geht's raus auf das dreifach zoombare isometrische Gelände. Ähnlich wie bei dem aus gleichem Hause stammenden Waffenbruder »Soldiers at War« verfügt das Terrain über sechs jederzeit ausblendbare Höhenstufen. Dadurch entdecken Sie die Feinde selbst dann, wenn sie hinter hohen Mauern lauern. Jeder Ihrer Leute hat ein bestimmtes Quantum an Aktionspunkten, das einerseits von seiner Waffengattung (Soldat, Anführer ...) und andererseits von seinen Erfahrungswerten abhängt. Der Punktevorrat wird beliebig in Schüsse und/oder Bewegungen aufgeteilt. Darüber hinaus beherrschen die Recken rund 40 Aktionen wie etwa das Öffnen einer Tür oder das Umlegen eines Schalters.

Manfred Duy ★★★★

Vielleicht liegt´s ja an zwei inkompatiblen Spielelementen, daß bei Chaos Gate keine rechte Stimmung aufkommen will. Beide wären für sich alleine genommen gar nicht mal so schlecht, wollen aber partout nicht zusammenpassen. Da haben wir auf der einen Seite eine ganze Legion knuffiger Einheiten. Obwohl diese bis an die Zähne bewaffnet sind, kann man sie leider nicht recht ernst nehmen. Auf mich zumindest wirken sie eher wie Entsprungene aus dem Kinderspielzeugland von Mattel. Und die werden nun in bierernste und humorlose Gefechte geschickt, in denen man üblicherweise Wehrmachtseinheiten oder zumindest den Vietcong erwarten dürfte. Und daß die armen Jungs in den schwierigeren Gefechten so leicht umfallen wie die Kartoffelsäcke, ist durchaus im doppelten Wortsinne zu verstehen. Bereits vor Jahren sah man bei X-Com Animationen, die denen von Chaos Gate zumindest ebenbürtig waren. Dazu kommt, daß vor jeder der (gottlob abschaltbaren) Animationen eine nervige Nachladezeit auftritt.

Zu guter Letzt ein Satz zur Bedienung: Die will wohl mit ihren mikroskopisch kleinen Steuericons den Spieler an seinen nächsten Augenarzt-Termin erinnern.

Schade also, daß der Funke nicht recht überspringen mag, denn so werden die durchaus vorhandenen inneren Werte von Chaos Gate verschenkt. Insbesondere die trickreich aufgebauten und verschachtelten Karten entbehren nicht eines gewissen Reizes, und die individuellen Vorzüge der einzelnen Söldner wurden vor allem in der soliden Kampagne gut in das Geschehen eingebunden.

- **+ Taktisch sehr abwechslungsreich**
- **+ Komplexe Aufgabenstellungen**
- **+ Ausgeklügelte Landkarten**
- **– Lausige Animationen**
- **– Winzige Befehlsicons**
- **– Alberne Einheiten**

Entdeckte Gegner werden sofort ins Visier genommen, dabei erteilt eine Anzeige vor dem Schuß Auskunft über die prozentuale Trefferwahrscheinlichkeit. Es ist ohne weiteres möglich, mit einer Einheit Aktionen durchzuführen, während sich eine andere noch bewegt. Früher oder später laufen sämtliche Szenarien auf langanhaltende Schußwechsel hinaus. Bei denen hat zumeist der die Nase vorn, dem es gelingt, die reichlich vorhandenen Deckungsmöglichkeiten (Bäume, Tempel, Häuser ...) und die individuellen Charaktermerkmale seiner Mannen auszunutzen. Während Sie sich so durch Dschungel-, Wüsten-, Wiesen- und Eiswelten kämpfen, werden Sie von einer wohlig-schaurigen Soundkulisse begleitet, die jedem Gruselfilm zur Ehre gereichen würde. **(md)**



Bunker sprengt man am besten mit einer Handgranate auf. Aktivieren läßt sie sich über das Inventar des entsprechenden Soldaten.

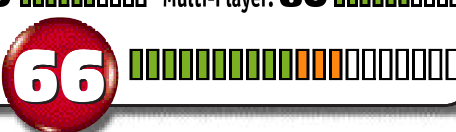
Warhammer 40 000: Chaos Gate

Hersteller:	SSI/Mindscape
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/300, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	90
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß:



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Riverworld

Ein langer Fluß, eine verlorene Gestalt am Ufer, ein verwirrter Tester vor dem Monitor: das ist das Wesen von »Riverworld«.

Mit »Riverworld« greift die französische Firma Cryo eine Buchvorlage des berühmten Science-fiction-Autors Philip José Farmer auf. Die Geschichte ist nicht unkomplex: Im wesentlichen geht es um einen sehr, sehr langen Fluß, an dessen Ufern wiedergeborene Menschen aus verschiedenen Epochen der Menschheitsgeschichte leben. Eigentlich waren alle schon gestorben; doch eine geheimnisvolle Macht, die in einem riesigen schwarzen Turm an der Quelle des Flusses haust, hat dafür gesorgt, daß sie eine zweite Chance auf ein erfülltes Leben in der Flußwelt bekamen. Zu diesen Beglückten gehört auch Richard Burton, ein ehemaliger Erfinder, dessen Rolle Sie übernehmen. Ganz wild sind Sie darauf, zu ergründen, was mit Ihnen geschehen ist. Dazu müssen Sie sich bis zur Quelle des Flusses hocharbeiten und den schwarzen Turm erreichen. Zu Beginn befinden Sie sich allerdings weit davon entfernt im sogenannten Holzzeitalter. Die neugeborenen Menschen, alle im besten Mannesalter, unterstützen Sie zum Glück gerne bei Ihren Bemühungen. Grundlage für ein gutes Verhältnis ist ein Hausbau, zu dem Sie Ihren Ingenieur anhalten, der Ihnen von Anfang an zugetan ist. Baut der Ihnen auch noch ein Lager, ein Labor und eine Werkstatt, können Sie Ihre Leute in allerlei Berufen ausbilden: Forscher oder Arbeiter etwa. Grundlage eines funktionierenden Wirtschaftssystems ist zu Beginn der Rohstoff Holz. Später, wenn Sie aufgrund von intensiver Forschung oder der Eroberung neuer Landstriche bessere Technologien entwickelt haben, kann der Basisrohstoff auch Eisen, Steinkohle und sogar Uran sein. Damit entwickeln Sie auch effektivere Waffen und Gebäude.

▲ Ein wichtiger Moment: Der Gralstein eines feindlichen Sektors wird von uns übernommen. (3Dfx)



Boote spielen in einem Programm, dessen Hauptdarsteller ein Fluß ist, verständlicherweise eine große Rolle. (Software)

Für den militärischen Aspekt steht Ihnen ein Krieger zur Verfügung, der den Bau einer Kaserne und anderer militärischer Einrichtungen übernimmt. Damit läßt sich dann eine schlagkräftige Streitmacht aufbauen. Was auch bitter nötig ist, denn andere bekannte Persönlichkeiten streben die Flußherrschaft an und wollen Sie aufhalten. Wichtig im Kampf sind die sogenannten Gralsteine: Sie sind der Schlüssel zum Besitz von Sektoren, in die sich die Flußwelt einteilen läßt. **(uh)**

Udo Hoffmann



Das Grundkonzept von Riverworld besitzt durchaus seine Reize. So muß ich zwangsweise neue Technologien entwickeln, um gegen meine Gegner zu bestehen – immer eine interessante Sache. Und die Mischung aus Forschen und Erobern scheint mir zu stimmen; außerdem besitzt das Programm eine phantasievolle Hintergrundgeschichte.

Was hilft aber die tollste Story, und wenn Sie vom Nobelpreisträger für Literatur stammen würde, wenn das Spiel an allen Enden und Ecken hakt. Die Computerintelligenz ist rudimentär: In aller Seelenruhe betrachten feindliche Einheiten meine Versuche, einen der wichtigen Gralsteine zu erobern. Unmöglich wurde es mir, eine zusammenhängende Palisade zum Schutz meines Dorfes zu errichten, die kurvige Bodenstruktur verhindert einen geschlossenen Bau. Und die Steuerung erschließt sich einem auch nach längerem Spiel nicht völlig. Ob meine Arbeiter sich jetzt zu Forschern ausbilden lassen oder nicht, scheint Glückssache zu sein. Das eine Mal klappt´s, das andere Mal nicht. Deshalb kann ich nur glühendheißen Farmer-Verehrern eine Kaufempfehlung geben.

- **+ Schicke Buchvorlage**
- **+ Forschen und erobern**
- **– Steuerung umständlich**
- **– Insgesamt ziemlich unausgereift**
- **– Einstieg schwierig**

Riverworld

Hersteller:	Cryo
Testversion:	Beta vom Oktober ’98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

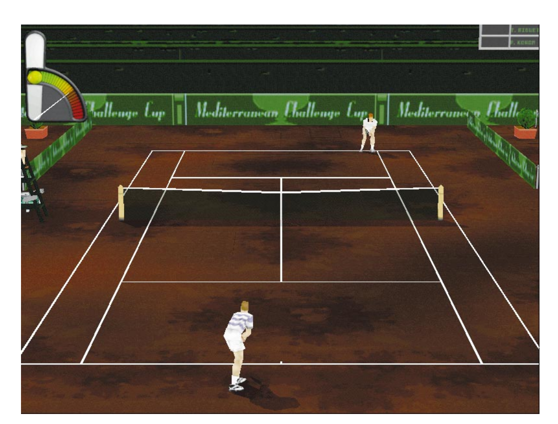
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	40	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	–

Spielspaß: 52

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Tennis


Die Aufschlagsteuerung erinnert an den Powerswing einer Golfsimulation. (Direct3D)

Der jüngste Sproß der Actua-Sport-serie läßt Sie im Einzel, Doppel oder Mixed gegen 64 Gegner mit echten Spielernamen antreten. Bei mehreren fiktiven Turnieren (mit unterschiedlichen Belägen) kann man sich die Weltrangliste hocharbeiten und um Preisgelder kämpfen. Fünf Schwierigkeitsstufen verhelfen auch Anfängern zum schnellen Erfolg. Zu jeder Zeit ist eine ausführliche Statistik der beteiligten Spieler abrufbar. Während die Stuhlschiedsrichterin nur Zwischenstände erwähnt, kommentiert ein zusätzlicher Sprecher die einzelnen Ballwechsel eher lustlos. Die 3D-Karten-Unterstützung sorgt für ansprechende Spielgrafik. **(Thierry Miguet/md)**

Thierry Miguet ★★

Es ist zum Haareraufen. Da klickt man sich durch anspruchsvolle Menüs, genießt die schnieke Grafik, bestaunt echte Spielernamen, freut sich auf die Eroberung der Weltrangliste – und wird bereits vom ersten Satz an maßlos enttäuscht. Bei Sprints schlittern die beiden Kontrahenten nicht nur wie Eishockeyspieler über den Platz; zu allem Übel huscht der Tennisball schon zurück über das Netz, während der Spieler noch schwungvoll zum Return ansetzt. Beim Aufschlag des Gegners sieht man auf einigen Courts dank der grellen Bandenwerbung kaum den Ball. Wer das tatsächlich einige Minuten ausgehalten hat, muß zwischen den Sätzen den Spielstand per umständlichem Tastendruck einblenden; dieser wird nämlich nie automatisch angezeigt.

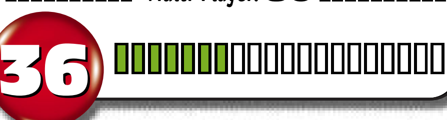
- \+ Weltrangliste
- − Schwammige Steuerung
- − Keine synchronen Animationen

Actua Tennis

Hersteller:	Gremlin Interactive	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	20	Komplexität:	60
Steuerung:	10	Multi-Player:	60

Spielspaß:


Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Expedition zur Titanic



Der Arbeitsraum des Schiffes wird in einer Quicktime-VR-ähnlichen Ansicht dargestellt.

Der bekannte Meeresforscher Dr. Ballard entdeckte berühmte Wracks wie die »Titanic« oder die »Bismarck«. Diese und ein Segelschiff aus der Antike namens »Isis« suchen Sie nun selbst. Dazu rüsten Sie eine Expedition aus, vom Schiff über die Tauchboote bis hin zu Videofilmen für die Besatzung. Mit Sonar und Schleppsonden fahnden Sie nach dem Wrack. Ist es gefunden, müssen Sie auf zwei getrennten Fahrten ein paar Fotos machen und bestimmte Gegenstände bergen. Dazu benutzen Sie entweder den (wirklich existierenden) Roboter Jason oder ein U-Boot. Kleine Animationen würzen den Spielverlauf, unter Wasser bekommen Sie sogar Direct3D-Grafiken zu sehen. Über die Internet-Seite http://www.usm.de oder die beigefügte Teilnahmekarte können Sie dazu noch eine zweitägige Reise mit dem realen Dr. Ballard gewinnen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★

Die Aufgabenstellung ist eigentlich recht reizvoll, die Umsetzung läßt aber zu wünschen übrig: Für gewöhnlich kreuzt man einfach im Zielgebiet herum, fährt Sonar und visuelle Sonden aus und schaltet auf Zeitbeschleunigung. Hat man etwas gefunden, wird es identifiziert, und das war's. Sollen Gegenstände mitgebracht werden, beginnt eine fieselige Sequenz mit Jason oder dem U-Boot. Nett und lehrreich sind die Informationen inklusive Fotos und Filmdokumente über die drei Schiffe.

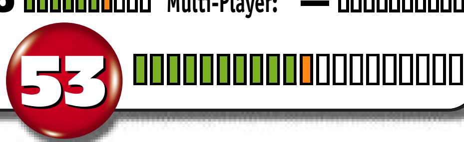
- \+ Umsetzung aller wichtigen Bergungsgegenstände
- − Langatmiger Spielverlauf

Expedition zur Titanic

Hersteller:	United Soft Media	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß:


Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Lode Runner 2

Warum liegt das Gold auf der Straße? Warum haben manche Mönche Tomaten auf den Augen? Und warum trägt die fünfte Ausgabe des Geschicklichkeits-Klassikers »Lode Runner« eigentlich eine »2« im Namen? Fragen über Fragen ...



Drei Mönche und ein Todesfall – einige Level erstrecken sich über mehrere Bildschirme.

Früher war alles besser – das denken sich nicht nur diverse Landsmannschaften oder Hollywood-Bosse, die angegilbte TV-Serien neu in mittelprächtigem Kinoglanz erstrahlen lassen. Auch in der Spiele-Branche sind Remakes eine beliebte Einnahmequelle. Das zeigte zuletzt Westwood mit »Dune 2000«, das allerdings außer einer aufgemöbelten Präsentation nicht viel Neues bot.

Dabei gab es die Idee schon früher: Vor rund vier Jahren schickten sich die Designer von Presage an, eine zeitgemäße Version des 8-Bit-Klassikers »Lode Runner« zu basteln, witzigerweise ohne »2« – die hoben sie sich für die dritte Dimension auf. Erneute vier Jahre später erscheint jetzt ihr neuester Streich, bei dem es erstmals in isometrisch-dreidimensionale Welten geht.

Lauf, Jake, lauf!

Sicher haben Sie schon von Lode Runner gehört oder das Spiel bereits vor rund 15 Jahren gespielt – doch nun die Preisfrage: Wie heißt eigentlich der ständig nach Goldschätzen suchende Held? Sein Name ist Peril, Jake Peril. Der gute Jake bekommt beim neuesten Abstecher in die Welten des bösen Bungeling-Imperiums sogar Gesellschaft. Lara-kompatibel gehen Sie nun auch mit einer gewissen Jane Peril auf Beutetour. Diese hat im Gegensatz zu Jake zwei bis vier Pixel mehr – das waren schon alle Unterschiede.



An meine Brust: Der herbeieilende Mönch übersieht ein kleines Detail, nämlich die frisch ausgehobene Grube.

Ihr Weg führt Sie durch insgesamt fünf verschiedene Welten, vom grün zugewucherten Dschungel bis zur Mona-Welt, die stark an Werke von M.C. Escher erinnert. Sie sind über die sogenannte Sprungstation frei anwählbar und enthalten jeweils rund 20 Level. Dazu kommt noch ein Tutorial, das Sie mit dem Spielprinzip vertraut macht. Dieses ist nach wie vor genialsimpel: Sie sammeln Schätze im Darübergehen ein und können außerdem ein handliches Loch ins Gelände buddeln. So entkommen Sie den Häschern des Bungeling-Imperiums, den fiesen Mönchen. Diese tappen nur zu gern in die Gruben – stellen Sie sich dann auf einen Eingeschlossenen, segnet er das Zeitliche, weil die Hohlräume wieder von alleine »zuwachsen«. Aber Achtung: Auf diese Art und Weise büßte schon so mancher Schatzsucher eines seiner fünf Leben ein.

Neben allerlei zeitkritischen Ein- und Ausgrabungen müssen Sie steile Leitern erklimmen und sich an windigen Seilen entlanghangeln. Das Umlegen diverser Schalter öffnet Jake und Jane neue Wege. Unterwegs liegen nicht nur Gold und Geld herum, sondern auch zahlreiche Bomben und einige Power-ups. Dabei handelt es sich beispielsweise um ein Bonusleben, eine Tarnkappe, die Verwandlung in einen Ziegelstein (spaßig für den Mehrspielermodus) oder eine Mönchskutte.

Lode Runner: Was bisher geschah

1983 programmierte Doug Smith im Studentenwohnheim einer Washingtoner Uni den ersten »Lode Runner«. Dem damals sehr aktiven Publisher Brøderbund (»Spelunker«, »Karateka«) gefiel die Spielidee. Er nahm Lode Runner unter seine Fittiche und veröffentlichte es für den Apple II, den C 64 und den Atari 800 XL. 150 Level, ein eigener Editor und jede Menge Spielwitz machten die Hatz nach Schätzen schnell zu einem Geheimtip.

Ein Jahr später erschien »Championship Lode Runner« mit gleicher Grafik, aber deutlich schwereren Rätseln. Rund zehn Jahre zogen ins Land, in denen der Renner auf die verschiedensten Systeme portiert wurde.

Auch die Idee des Gegenstände-sammelnden Helden wurde kräftigst abgekupfert – im Prinzip basieren auch Nintendo-Mario und Action-Adventures wie »Gex 3D« auf Lode Runner. Doug traf sich mit ein paar Kollegen, die inzwischen die Spielefirma Presage gegründet hatten. Er schlug ihnen ein Remake des Klassikers vor und stieß nicht auf taube Ohren: 1994 erschien »Lode Runner: The Legend returns« mit wieder 150 Leveln und dem unvermeidlichen Level-Editor bei Sierra (gibt's inzwischen zum Niedrigstpreis von rund 15 Mark).

Ein Jahr später schob Presage »Lode Runner Online« nach – mit 150 zusätzlichen Zwei- und 30 neuen Einzelspielerleveln.

Lode Runner (1983): Grafik pfui, Spielwitz in sagenhaften 150 Leveln hui.


Lode Runner – The Legend returns (1994): Das Spielprinzip bleibt, die Optik wird aufpoliert.


Lode Runner Online (1995): Erstmals gehen zwei Schatzsucher gleichzeitig an den Start.

Mönche mögen's heiß

Damit Ihr Unterfangen nicht zu langweilig wird, sind Ihnen Heerscharen von Mönchen auf den Fersen. Diese gibt es in drei Geschmacksrichtungen: Ein blauer Mönch blickt starr geradeaus und nimmt keine Notiz von Ihnen; wie ein Wachmann schreitet er seine Wege ab. Violette Mönche sind unberechenbar: Rücken Sie sich einem zu dicht auf den Pelz, kann es passieren, daß er Ihnen folgt. Einige davon halten sich an eine fest vorgegebene Route, andere laufen eher planlos umher. Am gefährlichsten ist ein schwarzer Mönch: Ihn können Sie nur abschütteln, indem Sie ihn mit einer Bombe sprengen oder in einem Loch verschwinden lassen. Unangenehmerweise erscheinen so ausgeschaltete Wächter gelegentlich wieder an einer anderen Stelle des Levels.

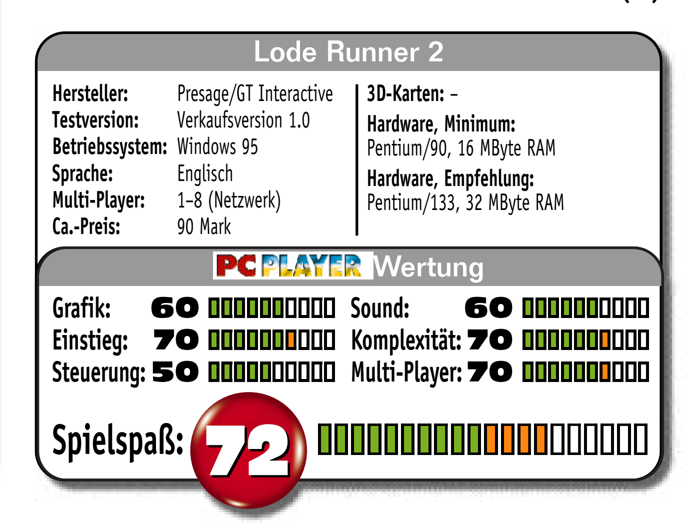
Das Herabfallen von den Plattformen wurde etwas entschärft: Sie können (und müssen) nur von einer Ecke, an der der Weg eine Biegung macht, herunterpurzeln. Das ist oft nötig, um alle Schätze einzusammeln. Haben Sie das geschafft, geht es in den nächsten Level, vor dessen Beginn Sie sicherheitshalber speichern sollten. Ein Mehrspielermodus ist mit von der Partie: Bis zu acht Kollegen dürfen per Netzwerk gemeinsam oder gegeneinander die Welten durchstreifen. Ein Editor für eigene Welten ist Lode-Runner-typisch ebenfalls dabei – schon der Urahn kam mit einem solchen, für damalige Verhältnisse revolutionären Gimmick auf den Markt. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Oldie-Tage im Hause Austinat: Neben dem Schreibtisch ruht selig das Atari VCS 2600, in der PlayStation surrt die »Pitfall 3D«-CD – höchste Zeit, daß sich wieder ein echter Klassiker in meinen PC verirrt. Lode Runner 2 weckt Erinnerungen an die frühen 80er Jahre, in denen Klein Roland mit einem Schulkollegen vor dessen Apple II+ saß und eine winzige Pixelgestalt über den Monochrom-Monitor dirigierte.

An der Grundidee hat sich gottlob wenig bis gar nichts geändert; ein paar Extras hier und da gab es ja schon beim letzten Runner. Gewöhnungsbedürftig ist jedoch die hakelige Diagonal-Steuerung, bedingt durch den Schritt zur isometrischen Ansicht. Die freie Levelanwahl ist ein zweifelhafter Bonus – wenn ich eine schwierige Etappe einfach überspringen kann, bin ich versucht, schneller als sonst aufzugeben. Denn: Das Spiel ist nicht leicht. Gerade gegen Ende ist exakt getimtes Graben und Sammeln angesagt. Davon kündet auch der Schachteltext: »In Lode Runner 2 lernt jeder seine Grenzen kennen. Es ist einfach zu beherrschen, aber unmöglich zu meistern.« Dem ist wenig bis gar nichts hinzuzufügen – man braucht einige Zeit, um mit dem Spiel warmzuwerden, aber dann steigt die Spaßkurve glücklicherweise doch noch an.

- \+ Immergrüne Spielidee
- \+ Tutorial und Level-Editor
- \+ Witziges Handbuch
- − Schwammige Steuerung
- − Level frei anwählbar
- − Winz-Figuren



Lode Runner 2

Hersteller:	Presage/GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

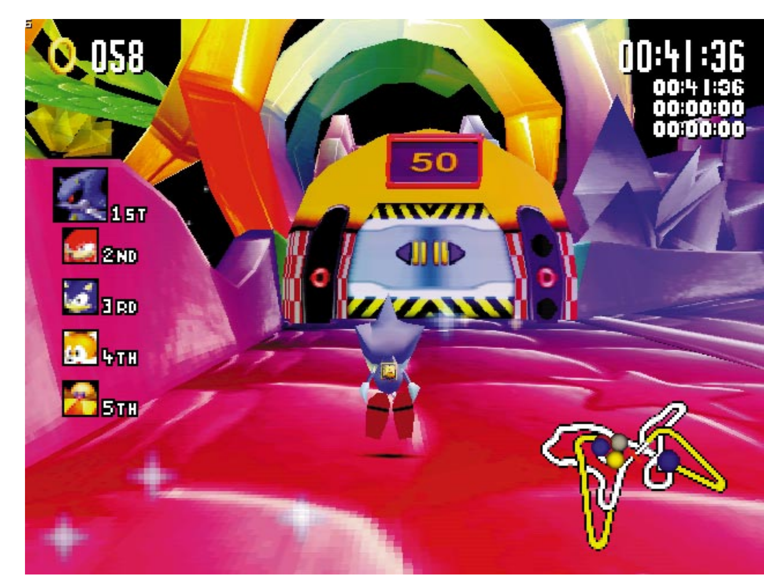
Sonic R



Rutsch rüber, roter Blitz: »Sonic R«, der vierte PC-Abstecher des blaustachligen Igels, ist erstmals kein Geschicklichkeitsspiel mehr, sondern ein waschechtes Rennspiel.

Rennigel Sonic ist für Sega das, was der vollschlanke Klempner Mario für Nintendo ist: Wahrzeichen und Maskottchen in einer Person. Nach Auftritten auf den Mega-Drive- und Saturn-Konsolen macht er sich zur Zeit für ein Action-Adventure auf Segas neuer Wundermaschine Dreamcast bereit. Unterdessen setzt ein rühriges Programmierteam die alten Klassiker nach und nach für den PC um. Das Rennspektakel »Sonic R« war der erste echte Saturn-Titel und beschränkt sich obendrein erstmals auf ein flottes Umhergewetze ohne große Hintergrundgeschichte.

Sonic und seine Kumpel Knuckles, Tails und Amy wollen darin dem Oberwutz Dr. Robotnik wieder einmal die »Chaos Emeralds« abjagen. Diese Edelsteine sind in fünf Welten hinter geschlossenen Türen gut versteckt. Eine solche Tür öffnet sich allerdings erst, wenn Sie eine gewisse Anzahl von Ringen eingesackt haben. Eine Streckenabkürzung kostet Sie üblicherweise 20, der Weg zu einem Chaos Emerald 50 der goldenen Pretiosen.



Doppelte Freude: Mit dem Sonic-Roboter, einer Bonusfigur, düsen wir durch die Bonuswelt Radient Emerald. (Direct3D, 640x480)

Geteilter Bildschirm ist doppelte Freude: Ganz nach Wunsch spielen Sie entweder wie abgebildet horizontal oder vertikal gegeneinander.



Gib alles, Sonic: Der Rennigel muß sein mechanisches Ebenbild im Challenge-Rennen überholen.

Sonic R: Die fünf Rennstrecken

Sonic und seine Freunde sausen mit Ihnen durch fünf verschiedene Welten, die alle zahlreiche Abkürzungen und Geheimwege besitzen.

1



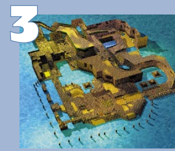
Resort Island: Wetterwechsel wie Schnee und Regen wirken sich stark auf den Parcours aus.

2



Radical City: Auf der recht einfachen Strecke erlauben lange Geraden hohe Geschwindigkeiten.

3



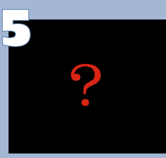
Regal Ruin: In der halb überschwemmten Ruinenstadt ist präzises Steuern angesagt.

4



Reactive Factory: Die fünf Münzen sind im schwersten der fünf Kurse besonders gut versteckt.

5



Radiant Emerald: Erst, wenn Sie alle Rennen gewonnen haben, öffnet sich diese Bonusstrecke.

Extras wie Bonus-Ringe, Turbo-Schuhe oder ein Ring-Magnet liegen einsammelbereit auf dem Weg. Nicht jeder Tag ist Sonnenschein: Regen und Schnee verändern die Welten teilweise erheblich. Rutschen Sie bei nasser Fahrbahn gerne mal aus der Kurve, können Sie bei eisigen Temperaturen bequem einen zugefrorenen See überqueren. Dazu besitzt jeder Charakter eigene »Fahreigenschaften«. Ist Sonic wie üblich sehr flink, tuckert seine Freundin Amy mit ihrem Auto lieber gemächlich hinterher. Dafür schwebt ihr Fahrzeug mühelos über Wasseroberflächen. Wie schon in der »Sonic Collection« hat Knuckles eine besonders gute Bodenhaftung, und Fuchs Tails kann sogar fliegen. Während die drei Männer mit dem »Spin Dash« kurzfristig beschleunigen, schaltet Amy dazu den Turbo ihres Wagens ein. Dr. Robotnik schießt gar mit Lenkraketen aus seinem Ufo, das Sie, wie vier weitere Bonusfiguren, allerdings noch nicht zu Anfang des Spiels steuern können. Zuvor müssen Sie die in jeder Welt versteckten fünf Sonic-Münzen einsammeln und dazu noch einen der ersten drei Plätze belegen. Dann folgt ein Challenge-Rennen gegen eine Bonusfigur. Besiegen Sie diese, wandert sie für die nächsten Rennen in die Auswahlliste.

Neben diesem Grand-Prix-Modus stehen ein Zeitrennen in vier Untervarianten und der Mehrspielermodus zur Auswahl, in dem sich bis zu vier flinke Spieler per Splitscreen ein heißes Rennen liefern. Dazu erklingen jazzig-fetzige Popstücke, unterlegt mit einem Umpf-Rhythmus, der gerade unter der Pene-



Kleiner Auflösungs-Vergleich: Sonic (640x480) und sein roter Rivale Knuckles (320x200) rasen durch Radical City.

tranzgrenze liegt. Das größte Sorgenkind ist die Grafik: In der Saturn-Auflösung von 512 mal 384 Punkten erinnert Sonic R selbst auf einem Pentium II/333 mehr an ein Action-Adventure denn an ein Rennspiel. In 640 mal 480 ist es komplett unspielbar, es sei denn, Sie schalten Farb- und Rechentiefe herunter und einen Halbzeilenmodus zu. Richtig rasant geht es ab 320 mal 240 Bildpunkten zur Sache. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Wenn Sie in fünf Jahren ein Spiel haben möchten, mit dem Sie Ihren Pentium III/1000 so richtig ausreizen können, kaufen Sie sich am besten schon heute Sonic R. Spaß beiseite – warum muß die Umsetzung eines Konsolentitels trotz 3D-Kartenunterstützung so ruckeln? Im Zeitalter von »Dethkarz« sollte das wirklich nicht mehr passieren. Doch sobald die Auflösung erst mal heruntergeschraubt ist, flutschen die Inseln und Loopings nur so über den Monitor.

Auch nach dem Gewinnen aller Rennen warten mit der Münzsuche und den Challenge-Rennen noch etliche Herausforderungen. Das gilt auch für die Zeitrennen mit Aufgaben wie »Sammle fünf Ballons ein« oder »Schlage vier andere Figuren ab« und den gelungenen Mehrspieler-Modus. Wahre Ohrwürmer sind die Hintergrundmusiken, die trotz ihrer Nonsenstexte schmissig ins Innenohr dringen und mich an eine Mischung aus Swing out Sister, Gloria Estefan und Matt Bianco erinnern. Sonic R ist kurzweiliger Rennspaß, der Freunde des Knuddel-Igels schnell in seinen Bann zieht. Lange Winterabende verbringen Sie allerdings besser mit einer echten Rennsimulation.

- \+ Viele Spielmodi
- \+ Speicherfunktion
- \+ Coole Musik
- − Hohe Hardware-Anforderungen
- − Nur fünf Strecken

Sonic R

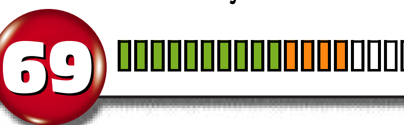
Hersteller:	Sega
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 69



Actionspiel für Fortgeschrittene

Shogo

Dieses 3D-Spiel ist anders als andere. »Shogo« vermischt erstmals die von »MechWarrior« bekannten Robotergefechte mit Shooter-Elementen und einer interessanten Anime-Geschichte.



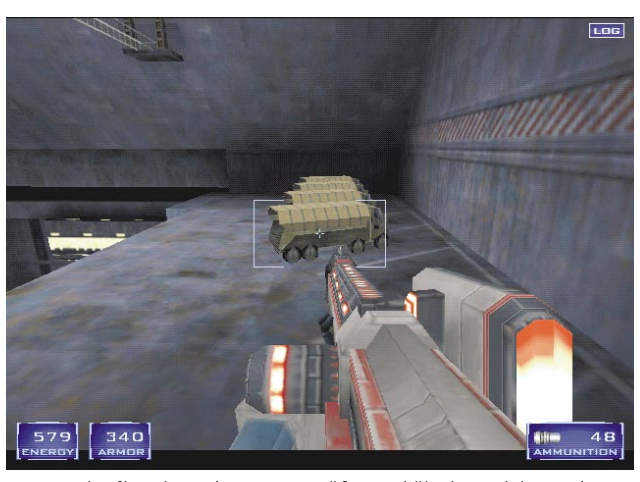
Die »Außeneinsätze« wirken passender als das vorhandene Herumschleichen in engen Gangsystemen.

Sanjuro Makabe ist Commander bei der UCASF, einer Institution, die in einer von Konzernen beherrschten Welt die Sicherheit der Reichen und Mächtigen garantieren soll. Nachdem er in einem fehlgeschlagenen Einsatz drei seiner Leute (die zudem gute Freunde waren) verloren hat, scheint seine Karriere ernsthaft gefährdet. Doch als eine terroristische Gruppe mit Namen »The Fallen« auf den lustigen Gedanken verfällt, den Kato-Abbau (Kato ist ein fiktiver, aber extrem wichtiger Brennstoff) auf dem Planeten 46CronusD zu stoppen, erhält er seine zweite Chance: Er soll Gabriel, das Oberhaupt der Aufrührer, unschädlich machen. Wer nun aber meint: Ha, und jetzt schnappt sich der Kerl eine Knarre, stürmt ins feindliche Lager und entleibt 324 Revoluzzer, liegt ausnahmsweise falsch.



Die sich vor dem Spieler allmählich entfaltende Manga-Geschichte wird abwechselnd in Zwischensequenzen und innerhalb des eigentlichen Spiels erzählt. Und sie verläuft dynamisch: So müssen Sie zum Beispiel hin und wieder die Fronten klären, also entscheiden, ob Sie weiterhin Gabriel jagen oder vielleicht doch den Rebellen beitreten wollen. Neben bösen Buben und zuvorkommenden Zeitgenossen treiben auch neutrale Personen in der virtuellen Welt Shogos ihr Unwesen.

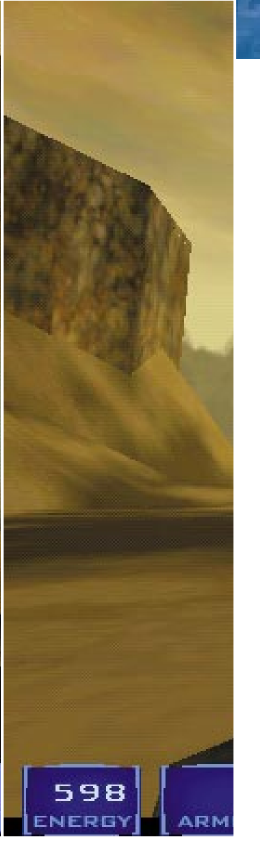

Ihre verschiedenen MCAs wählen Sie höchstpersönlich in der 3D-Shooter-Perspektive aus.

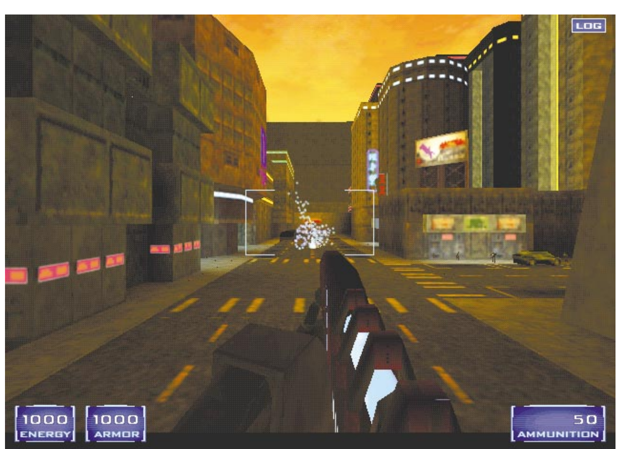


Der Levelaufbau kann in puncto Größenverhältnisse nicht uneingeschränkt überzeugen.

Alles dynamisch: Story und Umgebung

Im MCA-Dock (MCA steht für »Mobile Combat Armor« und somit für schwere Kampfroboter, die an Mech Warrior erinnern), wo sich unser Held die Befehle seines Chefs Akkaraju abholt, wimmelt es geradezu von unbeteiligten Figuren, die etwa fluchend vor dem Geldautomaten stehen, Rohrleitungen reparieren oder einfach nur einen Stadtbummel machen. Sie selbst erledigen Ihre Aufträge entweder zu Fuß, was dem üblichen 3D-Shooter entspricht, oder klettern an Bord der gewaltigen MCAs und braten den Gegnern mit entsprechender Feuerpower Löcher in den Metallpelz. Für die Grafik benutzt Monolith eine eigene Engine namens Lithtech (kommt auch bei »Blood 2« zum Einsatz), welche neben den verbreiteten bunten Lichteffekten





Hier befinden Sie sich bei einem Einsatz in der belebten Innenstadt von Avernus.

mit Motion-capturing, Echtzeit-Schattierung und einem Partikelsystem (für wilde Explosionen) aufwartet. Leider erfüllt die Spiel-Realität all diese Schlagworte nur stellenweise mit Leben, »Unreal« wirkt da bei weitem eindrucksvoller.

Die Wahl der Waffen

Erfreulicherweise gebieten Sie über ein stattliches Waffenarsenal aus insgesamt 20 unheilbringenden Schmuckstücken. Während die (vergleichsweise) harmlosere Hälfte, unter anderem Schrotflinten und Sturmgewehre, Sanjuro bei seinen Fußmärschen zur Seite steht, steckt die wahre Vernichtungskraft in der MCA-Bestückungsliste. Gigantische Laser, Mehrfach-Raketenwerfer und der Riesensäbel für den Notfall treiben den 20 unterschiedlichen Gegnern den Schweiß auf die Stirn beziehungsweise den Lebenssaft aus den Adern. Gerade die winzigen Infanteristen sind hierfür ein gutes Beispiel, denn während die schweren MCAs bei tödlichen Treffern schlicht umkippen oder explodieren, hinterläßt aufdringliches Fußvolk üble Flecken in der Landschaft, welche die Richtigkeit des 18. Anime-Gesetzes (Law of Hemoglobin Capacity) beweisen: »Der menschliche Körper enthält zwölf Gallonen Flüssigkeit. Manchmal mehr.« Für die praktische Überprüfung dieses Tatbestands stehen Ihnen einige verschiedene »Mechs« zur Verfügung: der Predator, Ordog, Enforcer und Akuma. Sie unterscheiden sich hauptsächlich durch ihre Geschwindigkeit (allgemein sehr hoch) und Panzerung. Natürlich können Sie lustige Robotergefechte nicht nur gegen den Computer austragen, sondern auch mit bis zu 32 Freunden in den Ring steigen. **(vs)**

Volker Schütz ★★★★

Shogo hat etwas von einem Jackie-Chan-Film: Das Geschehen rauscht in flottem »Fast Forward«-Tempo am perplexen Betrachter vorbei. Der erste MCA ist verraucht, bevor die verdutzten Synapsen eines nicht weniger verdutzten Piloten die Bilder vom virtuellen Cockpit an das Großhirn weiterreichen konnten. Alliierte wie auch feindliche Blechkameraden wuseln mit einer Agilität durch die Landschaft, die ihre Größe Lügen straft. Kampfroboter sollten majestätisch ihre Bruttoregistertonnen über den Kampfplatz schleppen, nicht herumhopsen wie gedopte Ballettfeen. Außerdem leidet die Authentizität, wenn ich mich mit solch einem Koloß in 08/15-Shooter-Manier durch klaustrophobisch enge Kanalisationen quetschen muß. Letztere sind zudem mit winzigen Lastern und Gabelstaplern vollgestopft, die beim Besucher das Gefühl erzeugen, in Liliput gestrandet zu sein.
Die Hintergrundgeschichte erweist sich hingegen als recht interessant, ihre Integration ins Spielgeschehen fällt besonders angenehm auf. Wirklich überzeugen können auch die neutralen Charaktere, die nicht unmittelbar zur Handlung gehören. Etwa das Pärchen, das streitend an unserem Computer-Ego vorbeirauscht. Selbst die Missionen bleiben abwechslungsreich, so muß unser MCA-Pilot einmal eine Katze aus einem zerfallenen Hochhaus befreien oder wird im Schul-Level zum »ABC-Schützen«.

- ➕ Nette Geschichte
- ➕ Abwechslungsreich
- ➕ Lustige Waffen
- ➖ MCA wirken nicht überzeugend
- ➖ Mißratene Größenverhältnisse



Auch ohne MCA spurtet unser Held durch die Level und jagt den Terroristenführer Gabriel.

Shogo

Hersteller:	CDV/Monolith	**3D-Karten:**	Direct3D, 3 Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/266, 64 MByte RAM, Karte mit Voodoo-2-Chip
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–32 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß:



GOLD PLAYER

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Age of Empires
Aufstieg Roms





Nicht nur die antike Geschichte wäre ohne das römische Reich schlicht unvollständig, selbiges ließe sich auch von »Age of Empires« behaupten. Das heißt bisher, denn mit einer Erweiterungs-CD schließt Microsoft endlich die kulturelle Lücke.

Die Römer stehen bei »Aufstieg Roms« im Mittelpunkt der vier einzeln anwählbaren Kampagnen. In drei Feldzügen kämpfen Sie auf der Seite Roms gegen historische Feinde wie Hannibal oder Kleopatra, nur in der letzten Kampagne ergreifen Sie die Partei der römischen Gegner. Das ist allerdings schneller geschrieben als getan, denn für fast jedes der rund 20 aufwendigen Szenarien sollten Sie mehrere Stunden einplanen. Deren auffallende Länge ist auch darauf zurückzuführen, daß die Landkarten erheblich an Umfang zugelegt haben. Neu eingeführt werden dabei vier Terrainformen, darunter karge Hochgebirge, Inselwelten oder mediterrane Landschaften.

Neben den Römern mischen sich mit den Karthagern, den Palmyrern und den Mazedoniern noch drei weitere neue Stämme ein, wobei jede Rasse mit einem Bonus bedacht wurde: So bauen die Römer besonders preisgünstig, die Karthager besitzen dagegen einen Angriffsbonus. Mit Kamelreitern, Feuerschiffen, Kriegselefanten, dornenbewehrten Streitwägen und Steinschleuderern feiern fünf neue Truppengattungen ihren Einstand. Abgesehen von der willkommenen optischen Bereicherung verfügen sie aber über keine besonders bemerkenswerten Fähigkeiten. Dafür gibt es vier neue Technologien sowie ein paar Verbesserungen in der Bedienung, die ganz nebenbei auch dem (zum Spielen notwendigen) Basisprogramm zugutekommen: Dank eines neuen dreistufig einstellbaren Wegfindesystems verhaken sich die Truppen nicht mehr so oft an Felsen oder Kameraden. In den Fabriken dürfen Sie ab sofort gleich mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag geben und dank eines neuen Befehls rühren sich einzelne Verbände nicht vom Fleck. **(md)**



Die römischen Siedler gebieten über mehr als zwei Dutzend neue Gebäudetypen



Der Verteidigungsturm wird dem geballten Angriff der karthagischen Kriegselefanten nicht mehr lange standhalten.



Manfred Duy ★★★★★

Der Aufstieg Roms ist die sinnvolle Ergänzung eines prachtvollen Echtzeit-Strategiespiels. Dessen mit Abstand größter Pluspunkt war und ist die brillant animierte Darstellung antiker Kulturen, der Spielverlauf dagegen entspricht aus heutiger Sicht eher dem Genre-Standard früherer Tage. Exakt das gleiche trifft auch für die Erweiterungs-CD zu, denn nun gilt die Bewunderung zuvorderst den frischen Stämmen, Truppen, Gebäuden und Landschaften. Längst überfällig war auch die Überarbeitung des vormals mäßigen Wegfindesystems und das gilt fast noch mehr für den Befehl an eine Einheit, doch endlich stehenzubleiben. Denn bislang war man oft damit beschäftigt, die herumstreunenden Truppen wie eine Lämmerherde zusammenzuhalten. Sehr sinnvoll ist auch die nun mögliche Massenproduktion von Truppen, das aber aus einem eher unspektakulären Grund: Nach wie vor gewinnen Sie die meisten Schlachten mit der stereotypen Produziere-eine-Riesenarmee-und-walze-alles-nieder-Taktik.

- \+ Vier neue Rassen
- \+ Stark verbessertes Pathfinding
- \+ Vier Kampagnen
- − Massenschlachten
- − Happiger Preis

Age of Empires – Aufstieg Roms

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Beta vom Oktober '98
Betriebssystem:	Windows 95/NT
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: –

Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MB RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 Mbyte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 80

GOLD PLAYER

Update zum SF-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Wing Commander Secret Ops

An dieser Stelle berichten wir über den weiteren Verlauf der Download-Episoden von Origins letztem Weltraumopus aus der »Wing Commander«-Reihe. Wie schlägt sich Lieutenant Casey bis zum bitteren Ende?

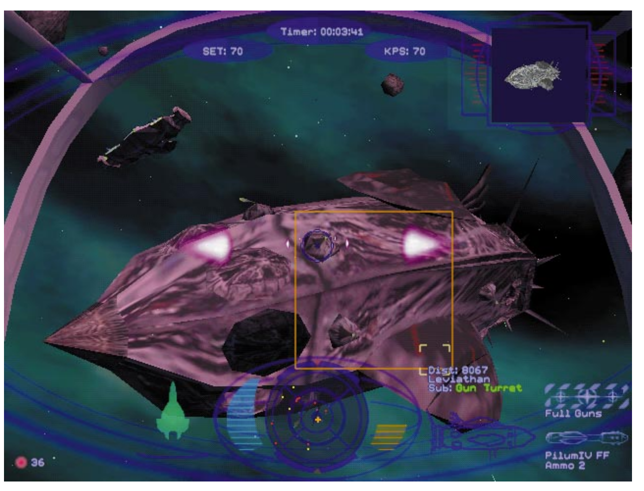
Schon in der vorigen Ausgabe testeten wir die »Secret Ops«, die auf der Internetseite http://www.secretops.com zum Download bereitstehen. Das etwa 60 Megabyte umfassende Starterpack fanden Leser der PC Player Plus 11/98 auch auf der Beilag-CD, lediglich die sieben, jeweils einige hundert KByte umfassenden Missions-Packs und den kostenlosen Zugangscode müssen Sie noch selbst herunterladen. Hier nun die Beschreibung der restlichen drei Episoden.

Viral Legacy

Trotz der Nähe zum Solsystem bleiben die Außerirdischen bei der Doppelsonne Proxima und rücken nicht weiter vor. Was sind ihre Absichten? In der Zwischenzeit ärgern Sie sich im Luytensystem mit Bombern und Kreuzern herum, die die TCS Cerberus und die örtliche Raumstation vernichten möchten. Außerdem wollen Nachschublinien unterbrochen werden.

Duel

Hier gibt es die einzige Aufspaltung des Missionsbaums im ganzen Spiel: Je nach Abschneiden in den vorherigen Aufträgen springt Ihr Träger entweder ins Sirius- oder ins Kriegersonnensystem. So oder so stehen weitere Transporter, Kreuzer und Trägerschiffe auf dem Dienstplan. Hier kommt auch ans Tageslicht, was es mit dem Hautüberzug einiger Leute auf sich hat, die mit zerstörten Alienschiffen in Berührung gekommen sind. Außerdem erfahren Sie, was die Bugs in Proxima Centauri vorhaben.



Hier räumen wir gerade mit den Geschütztürmen auf, damit unser Bomber vorn ungestört seine Raumtorpedos abfeuern kann. (3Dfx)



Was die Außerirdischen da wohl ins Weltall gebaut haben? (3Dfx)

Finishing Stroke

Jetzt geht es um die Wurst, denn es folgen einige Missionen, in denen Sie Bomber wie Jäger fliegen. Außer einem Begleitschutzauftrag müssen Dickschiffe der Außerirdischen erledigt werden. In der letzten Mission werden Sie dann etwas grafisch Schickes und ansonsten Tödliches zu sehen bekommen, das die Zukunft der Menschheit verändern könnte. Was das ist, soll nicht verraten werden ... **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

Wie gewohnt findet auch diese Folge aus dem Wing-Commander-Universum ein fulminantes Ende, und auf dem Weg dorthin begegnen Ihnen viele, viele Alienschiffe als Ziele für die Bordkanonen. Ein schaler Nachgeschmack bleibt allerdings, denn am Ende fragt man sich: »War das alles?« Das Fehlen von kleinen Videos macht sich doch recht störend bemerkbar, außerdem zeichnen sich die Missionen nicht gerade durch unglaublichen Einfallsreichtum aus.
Trotzdem machen die mit den kleinen Verzweigungen insgesamt 56 Aufträge einen Mordsspaß, das Geballer stellt sich farbenfroh und flott dar. Alles in allem nichts, für das man den vollen Preis bezahlen möchte, doch für umsonst (plus natürlich die Downloadkosten, die sich dank der letzten Beilag-CD jedoch im Rahmen halten) werfe ich mich gerne in meinen gut bewaffneten Raumjäger.

- ✚ Spaßiges Geballer im All
- ✚ Schicke Präsentation
- ▬ Mangelnde Abwechslung

Wing Commander Secret Ops

Hersteller:	Origin	3D-Karten:	Direct3D, Glide
Testversion:	Download 1.0	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	-		
Ca.-Preis:	Kostenlos		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß: 82



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Delta Force

Novalogic sagte sich, daß man mit Voxelspace-Grafik nicht nur Hubschrauber- und Panzersimulationen machen kann. In »Delta Force« haben Sie überhaupt kein Gefährt, sondern erfüllen Ihre Aufträge mit Schusters Rappen.

Die »Delta Force« wird nicht zuletzt dank unzähliger billiger und zumeist übler Hollywood-B- und C-Produktionen für einen sagenumwobenen Verein tapferer Kämpfer gehalten. Die Realität sieht freilich etwas anders aus. Als Mitglied dieser US-Elitetruppe schickt Sie Novalogic in fünf Kampagnen mit über 40 Missionen.

Einmal um die Welt

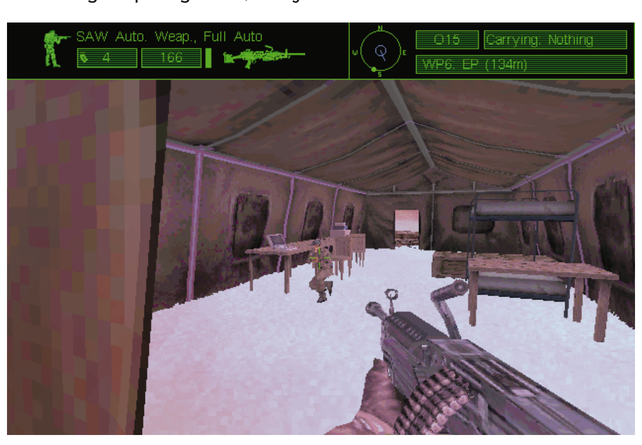
Zur Wahrung amerikanischer Interessen werden Sie nach Peru verfrachtet, wo letztendlich ein böser Drogenboss geschnappt werden muß. Im Tschad wie in Indonesien treiben Terroristen ihr Unwesen und sollen schnellstens unschädlich gemacht werden. Die ehemalige Sowjetunion wiederum hat Probleme mit abtrünnigen militärischen Kräften, und das gleich zweimal. Dafür werden Sie nach Usbekistan und Novoya Zemlya abkommandiert. Jeder der fünf Feldzüge kann direkt ausgesucht werden, und nach erfolgreichem Missionsabschluß dürfen Sie einen, manchmal auch mehrere weitere Einsätze anwählen, bis alle Ziele erreicht sind.

Natürlich steht Ihnen ein ganzer Sack an schöner Ausrüstung zur Verfügung. Alle Soldaten haben Granaten und einen Laser-Entfernungsmesser im Gepäck, mit dem sie, je nach Auftrag, eine begrenzte Zahl von Artillerieschlägen ordern können. Außerdem gibt es zwei Sorten Handfeuerwaffen: Normalerweise bevorzugen Sie eine .45er, bei Nachteinsätzen oder sonstigen Aufgaben, wo es auf möglichst leises Auftreten ankommt, nehmen Sie lieber eine schallgedämpfte .22er-Pistole. Damit müssen Sie allerdings zweimal treffen, bevor Ihr Gegner ausgeschaltet ist. Als Primärwaffe haben Sie die Wahl zwischen zwei Sorten von Scharfschützengewehren mit Zielfernrohr, einem Maschinengewehr, das viel Blei in kurzer Zeit verbreitet und der Heckler & Koch-MP5-Maschinenpistole, die zudem ebenfalls schallgedämpft ist. Eigentlich können Sie aber immer das M4-Sturmgewehr wählen, denn es hat ebenfalls ein Fernrohr und dazu einen Granatwerfer unter dem Lauf. Diese Waffe und die MP lassen sich von Drei-Schuß-Salven beziehungsweise Dauerfeuer auch auf Einzelschüsse einstellen. In Ihrem Rucksack ist noch mehr Platz, und so packen Sie für feste Installationen und Fahrzeuge Sprengsätze, Claymore-Minen oder LAW-Raketen-



In vollem Lauf: Rechts oben wird die eigene Sicht eingeblendet, auf Wunsch können Sie sich auch die Karte anzeigen lassen. (800 mal 600)

Per Zielfernrohr läßt sich recht genau zielen. Die Gesichtstexturen sind gut ausgearbeitet, allerdings verfügen die Charaktere über keine Mimik. (640 mal 480)



Mit dem Maschinengewehr lösen Sie Ihre Probleme in rasender Geschwindigkeit. (640 mal 480)





Größere Ziele schalten Sie mit dem Granatwerfer oder diesen LAW-Geschossen aus. (640 mal 480)

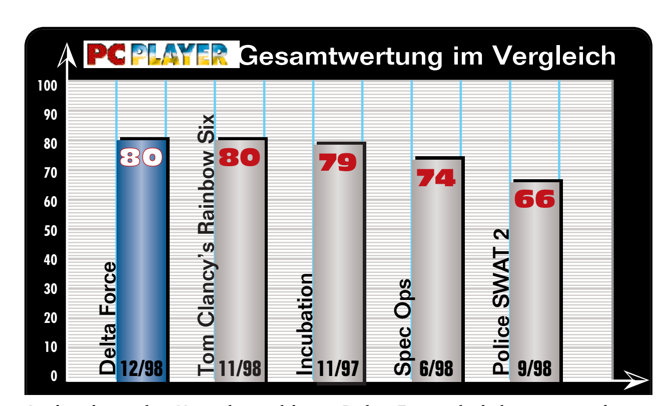


Mit dem Nachtsichtgerät stellt sich die Welt grün-weiß dar. Am günstigsten zielen Sie zunächst auf die Scheinwerfer des gegnerischen Lagers. (640 mal 480)

werfer ein – oder einfach die doppelte Menge Munition für Ihre Hauptwaffe. Bei jedem Auftrag sind bis zu vier zusätzliche Kameraden im Operationsgebiet, denen Sie jedoch keine Befehle erteilen können und die völlig selbständig handeln.

Im Feld

Im Briefing erhalten Sie Ihre Einsatzziele wie das Ausschalten bestimmter Einrichtungen, von Konvoys oder das Eliminieren aller Anwesenden bis hin zum Befreien von Geiseln oder dem Beschützen einer Fahrzeugkolonne. Sie spielen aus der Sicht der ersten oder dritten Person (wir empfehlen die erste) und bewegen sich 3D-Shooter-mäßig mit Maus und Tastatur. Ihr Soldat schwimmt, läuft, hockt sich hin oder kriecht, je nach Situation. Auf der einblendbaren Karte wie auch auf dem Kompaß wird der nächste Wegpunkt angezeigt, damit Sie wissen, wo es ungefähr hingeht. Halten Sie sich jedoch nicht sklavisch an diese Vorgaben, denn sonst geraten Sie zuweilen mächtig in die Bredouille!



Action in realer Umgebung bietet Delta Force, bei dem es weniger um Realismus als um spannende Aufträge geht. Anders Rainbow Six: Hier müssen Sie taktisch planen, jeder Fehler kann der letzte sein. Rundenweise schicken Sie Ihre Jungs bei Incubation gegen außerirdische Mutanten, während Spec Ops seinem Konkurrenten von Novalogic sehr ähnelt. Allerdings basiert die Grafik hier auf Polygonen, außerdem sind 16 Aufträge doch etwas wenig. In Police SWAT 2 hingegen kommandieren Sie die Männer aus einer isometrischen Ansicht und müssen sich obendrein noch um eine Menge Details kümmern.

Voxel-Space 3 und Ihr Rechner

Die noch nie für ihre Enthaltsamkeit bekannte Voxelgrafik-Engine braucht in ihrer jüngsten Inkarnation mit der Nummer 3 mehr PC-Power als je zuvor. Wir sagen Ihnen, bei welchem Rechner Sie am besten welche Auflösung einstellen.



300 mal 400 Pixel: Mit der minimalen Konfiguration (Pentium/166 MMX) sollten Sie in dieser Auflösung ohne Probleme spielen können. Benutzen Sie keinesfalls 320 mal 240 Bildpunkte, weil dabei kaum noch etwas zu erkennen ist.



512 mal 384 Pixel: Werkelt ein Prozessor mit 233 Megahertz in Ihrem PC, gehen Sie auf diese Auflösung herauf. Der Spielfluß ist dann immer noch angenehm schnell, und die höhere Pixeldichte verbessert die Treffgenauigkeit erheblich.



640 mal 480 Pixel: Für diese Auflösung sollte es schon ein Pentium II mit 266, besser 300 MHz sein. Wir empfehlen diese Darstellung, denn sie reicht absolut aus, um Bewegungen in der Entfernung ausmachen zu können und noch zu treffen.



800 mal 600 Pixel: Nur bei Rechnern mit 350 und mehr Megahertz ist dieser Grafikmodus flüssig genug, um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten. Die optischen Verbesserungen sind im Vergleich zur nächstniedrigeren Auflösung nicht revolutionär.







Mensch gegen Maschine: In einigen Missionen bekommen Sie es mit Hubschraubern zu tun, die nicht zu unterschätzen sind. (640 mal 480)



So feudal fährt es sich in Peru: Dieser verlängerte Lincoln President gehört dem gesuchten Drogenboss. (800 mal 600)

Dank der Voxel-Engine können Sie ziemlich weit schauen, sie macht mittlerweile aber einen altertümlichen Eindruck, da 3D-Karten von ihr nicht unterstützt werden können. Außerdem brauchen Sie schon einen ziemlich schnellen Rechner (siehe Kasten), sonst ruckelt es, zuweilen sogar heftigst. Einen eigenen Eindruck gewinnen PC-Player-Plus-Leser mit der Ein-Level-Demo auf der Beilag-CD.

Es finden sich eine ganze Menge Mehrspieler-Modi: Ein zünftiges Deathmatch erleben Sie entweder allein oder im Team, gleiches gilt für die »King of the Hill«-Variante, bei der Sie wieder allein oder mit anderen ein bestimmtes Gebiet verteidigen müssen. »Capture the flag« steht ebenfalls auf dem Programm, genauso wie normale Kampagnen-Missionen, die Sie mit menschlichen Mitspielern absolvieren. All dies geht auch über die Internet-Zone von Novalogic namens Novaworld (http://www.novaworld.net.), und das sogar völlig kostenlos. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

Natürlich kann die kalifornische Softwarefirma wie bei ihren anderen Simulationen nicht darüber hinwegtäuschen, daß sie ein Actionspiel unter dem Deckmäntelchen des Realismus vorlegt. Hat man dies einmal erkannt, sieht man ebenso gelassen über die nicht-kommandierbaren Mitstreiter hinweg wie darüber, daß jeder Auftrag mit der gleichen Waffenkombination erfüllbar ist. Die Missionen machen durchweg Spaß, fast alle Gebäude lassen sich betreten, lediglich ein paar Aufklärungseinsätze hätten nicht geschadet. Auch die vielfältigen Mehrspieler-Optionen sorgen für langanhaltendes Vergnügen – wenn man damit zurechtkommt, daß hier fröhlich auf Menschen geschossen wird, die bei Treffern aufschreien und theatralisch zu Boden stürzen. Die Künstliche Intelligenz läßt dabei allerdings nicht den Eindruck aufkommen, daß es sich um intelligente Lebensformen handelt, denn die Soldaten laufen vor Ecken und gehen nicht in Deckung. In Zeiten von »Half-Life« kann man schon mehr erwarten. Auch die Voxel-Grafik macht einen altbackenen Eindruck und ist dazu sehr rechenintensiv. Dafür können Sie kilometerweit sehen und trotzdem noch Details ausmachen. Außerdem lassen sich Bodenunebenheiten sehr gut damit darstellen. Insgesamt kein bahnbrechendes Spiel, aber ein sehr gutes.

- \+ Heiße Feuergefechte
- \+ Spannende Missionen
- \+ Spaßiges Multiplayer-Spiel
- − Gegner-KI nicht auf neuestem Stand
- − Optik veraltet



Anlegen, Zielen, Feuer: Beim Schießen sollten Sie immer in die Hocke gehen, da Sie so ein kleineres Ziel abgeben. (800 x 600)

Delta Force

Hersteller:	Novalogic
Testversion:	Master vom Oktober ´98
Betriebssystem:	Windows 95/98/NT
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-32 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	90	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	90

Spielspaß: 80

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Bundesliga 99

Der Fußballmanager

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, das wußte bereits Sepp Herberger. Gemäß dieser Weisheit bittet EA Sports seine eben von »Frankreich 98« zurückgekehrte »FIFA«-Engine erneut auf den Platz – diesmal aber in den Reihen einer waschechten Management-Simulation.



Das aus vier frei wählbaren Kameraperspektiven gezeigte Spiel läßt sich jederzeit unterbrechen, aber nicht abbrechen. (3Dfx)

Bislang herrschten in der digitalen Fußballwelt klare Verhältnisse: Bei den actionreichen Kickersimulationen gilt Rekordmeister EA Sports dank seiner FIFA-Serie seit Jahren als unbezwingbar. In der Liga der Fußball-Manager dagegen spielen sich – ebenfalls seit Jahren – der »Bundesliga Manager« aus dem Hause Software 2000 und Ascarons »Anstoß« gegenseitig die Bälle zu, während die Genre-Konkurrenz neidisch zuschaut. In diese elitäre Spitzengruppe möchte »Bundesliga 99 – Der Fußballmanager« vorstoßen, und die Voraussetzungen dafür sind ideal. Dank der offiziellen Bundesliga-Lizenz treten sämtliche Clubs der obersten deutschen Liga mit ihren aktuellen Mannschaften, Trainern und Stadien auf. Wahlweise dürfen Sie auch zu einem Team aus den vier Regionalligen greifen. Die Aufgabe besteht so oder so darin, einen der über 600 deutschen Vereine wirtschaftlich und spielerisch auf Vordermann zu bringen, um mit ihm möglichst viele Trophäen von der Meisterschale über DFB- und Ligapokal bis hin zu sämtlichen europäischen Pokalen abzusahnen.

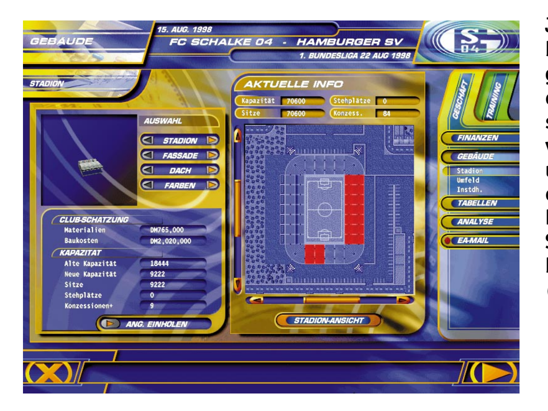


Aufstellungssorgen haben Seltenheitswert, denn Sie können von Anfang an auf zumindest zwei Dutzend kerngesunde Ledertreter zurückgreifen. (Software)

Ideale Voraussetzung Nummer zwei: Bundesliga 99 macht eifrig Gebrauch von der leicht abgespeckten FIFA-Engine. Auf Wunsch rollt jedes Spiel Ihrer Mannschaft in voller Länge über den Bildschirm. In reale Zeit umgemünzt sind das satte zehn bis fünfzehn Minuten. Das von ZDF-Reporter Wolf-Dieter Poschmann kommentierte Geschehen läßt sich zwar nicht abbrechen, dafür aber jederzeit pausieren, um die taktische Marschroute (offensiv, defensiv, Flügelspiel, Konter) und die Aufstellung zu verändern. Oder Sie entscheiden sich für die weitaus sprödere 2D-Darstellung, in der insgesamt 23 Murmeln über einen von oben gezeigten Fußballplatz rollen. Das schaut zwar nicht sonderlich elegant aus, steigert aber die Übersicht. Zudem läßt sich nur hier die Geschwindigkeit dreifach regulieren. Wer es besonders eilig hat, verzichtet auf jede optische Darstellung und läßt sich gleich das Endresultat anzeigen.

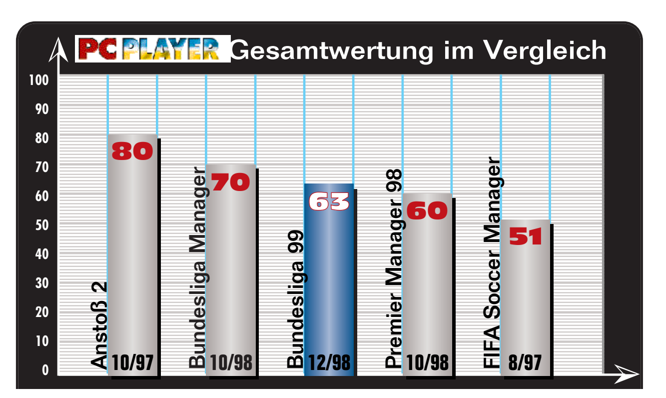
Selbst ist der Mannschaftschef

Bevor der erste Anpfiff ertönt, müssen Sie zahlreiche Management-Aufgaben schultern. Eine Schlüsselrolle fällt dabei dem originellen E-Mail-System zu. Sie bekommen ständig Nachrichten von Ihren Sponsoren, Spielerbeobachtern, dem Transfermarkt, der medizinischen Abteilung, der Jugend-



Jeder Fußball-Manager, der etwas auf sich hält, verfügt über umfangreiche Möglichkeiten des Staionausbaus. (Software)

mannschaft, den Investoren und und und. Darauf reagieren Sie zumeist ebenfalls per simpel auszufüllender Anklick-E-Mail. Ob Sie nun einen Kredit von der Bank wollen, sich für einen Spieler vom Transfermarkt interessieren oder Stadionausbauten anleiern, stets holen Sie dafür zunächst entsprechende Angebote und Kostenvoranschläge ein. Wie überhaupt der gesamte finanzielle Bereich von imponierender Komplexität ist. Schließlich verdient auch der FC Bayern München seine Brötchen nicht nur auf dem grünen Rasen: Mit Merchandising,



Tabellenführer Anstoß 2 verteidigt dank seiner Zusatz-CD und seinen enormen inneren Werten weiterhin die Spitzenposition. Ihm auf den Fersen ist der ebenso komplexe aber etwas träger bedienbarere Bundesliga Manager 98. Mit seinen superben Spielszenen und dem innovativen Mail-System setzt sich Bundesliga 99 immerhin klar vom weiteren Verfolgerfeld ab. Dieses besteht aus dem optisch und spieltechnisch etwas verschnarchten Premier Manager 98, während der Bundesliga-99-Vorgänger FIFA Soccer Manager mit seinen unschönen Spielszenen abgeschlagen dahindümpelt.

den Fanclubs, Flugblattaktionen, Konzessionen, Werbefeldzügen, Immobilien, Parkplätzen und sogar Baumgruppen läßt sich ebenfalls viel Geld machen.

Das reine Team-Management gibt sich da – abgesehen von zahllosen Statistiken über die einzelnen Ledertreter – schon etwas bescheidener: Jeder Ballartist verfügt über 13 individuelle Stärken (Schuß, Passgenauigkeit ...), und jeder lernt in den selben drei Bereichen unterschiedlich stark dazu. Vor Spielbeginn begeben Sie sich in die Aufstellung, dort erwarten Sie abrufbereite Standardformationen (4-4-2, 4-3-3 ...), Sie können aber auch die Spieler manuell an jede beliebige Position setzen und das noch inmitten des Spiels verändern. Wem das alles zu viel ist, der automatisiert einfach einen Großteil der finanziellen und Mannschafts-Aufgaben, holt sich ein Bier und wohnt dem munteren Treiben vorwiegend als Zuschauer bei. **(md)**



Ohne 3D-Karte schaut das Gekicke naturgemäß etwas krümeliger aus. (Software)

Manfred Duy ★★★★

Zählen Sie zu den Leuten, die vor Begeisterung aufspringen, wenn beim samstäglichen »ran« krude Statistiken Auskunft über die Anzahl der Rückpässe braunhaariger Linksfüßler im halbrechten Mittelkreis geben? Lieben Sie die präzise Analyse über jeden auch nur halbwegs begabten Spieler? Dann entspricht Bundesliga 99 exakt Ihrer Trikotweite. Insbesondere der finanzielle Bereich weiß zu gefallen, der originelle Einfall mit dem E-Mail-System ist durchaus zukunftsfähig, und die edlen Spielszenen suchen ohnehin ihresgleichen. Aber woran hakt´s dann? Nun, zum Beispiel an der überkomplizierten und nicht immer sinnvollen Menüstruktur, die es öfters mal einfach zu gut meint. Bei der Aufstellung muß man sich stets durch mehrere informative Menüs kämpfen und scrollen, um die Stärken der Spieler aufzurufen und zu vergleichen. Trotz oder gerade wegen der Zahlen- und Statistikflut bleibt da der Gesamtüberblick öfters mal zweiter Sieger.

Überhaupt wäre es sinnvoller gewesen, etwas näher am Ball zu bleiben. Dazu hätte man beispielsweise die zu kurz gekommenen reinen Teamaufgaben ausweiten und dem finanziellen Bereich den verdienten Platz in der zweiten Reihe zuweisen müssen. Insbesondere das magere Trainingsmenü läßt deutlich zu wünschen übrig, und ich hatte nicht unbedingt den Eindruck, daß sich selbst radikale taktische Änderungen gravierend auf ein laufendes Spiel auswirken. Darüber hinaus rügt der Testwart das unerlaubte Fernbleiben jeglicher Mehrspieler-Modi, Schwierigkeitsgrade sowie Editoren. Fazit: Bundesliga 99 ist sicherlich kein Schuß in die Wolken, in den Torwinkel trifft das (sicher noch steigerungsfähige) Konzept aber eben auch nicht.

- **+ Bundesliga-Lizenz**
- **+ Sehr schöne Spielszenen**
- **+ Komplexes Finanzsystem**
- **+ Originelle Bedienung per simulierter E-Mail**
- **– Kitschige Opernmusik**
- **– Unübersichtliche Menüstruktur**
- **– Keine Mehrspieler-Option**

Bundesliga 99 – Der Fußballmanager

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Dt. Beta vom Oktober ´99
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

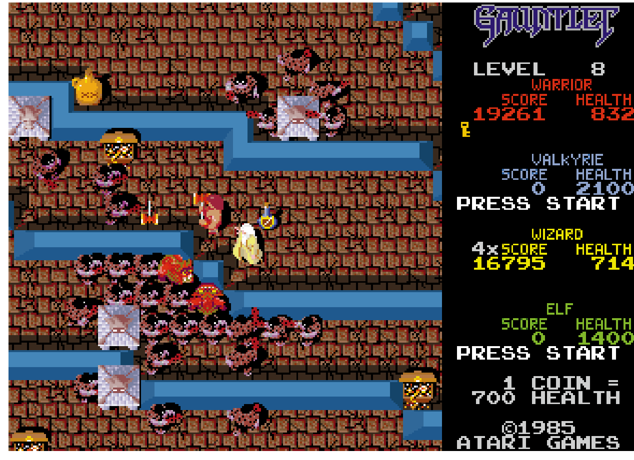
Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 63

Klassiker der Spielegeschichte



In Computerspiele-Kellern werden Kartoffeln, Apfelmus und die Gebeine leichtfertiger Helden eingelagert. Monsterplätten im Dungeon war bereits 1985 ein Multiplayer-Vergnügen für daheim, als Atari Games seinen Fehdehandschuh in die Spielhallen schleuderte.



Rechts von unserem Wizard steht ein Zauberfläschchen, das den Rüstungswert verbessert.

Regelrecht mühsam ist es, Unsterblichkeit zu erlangen. Verendete Sangeskünstler erreichen diesen Status schon durch den Fortbestand ihres Tralalas auf Tonträgern. Politiker müssen erst ganze Länder oder Kontinente vereinen, um allen schmählichen Abwahlerfahrungen zum Trotz in den Geschichtsbüchern verewigt zu werden. Der Ruhm der meisten Computerspiele ist bekanntlich von höchster Vergänglichkeit, aber es gibt ein sicheres Zeichen für dauerhafte Konservierungsklasse: Wenn verschiedene Neuerscheinungen immer wieder an einen bestimmten Oldie erinnern, läßt sich diesem Frühwerk ruhigen Gewissens der Klassikerstatus zusprechen: Prädikat »wertvoll«.

Über Mangel an Referenzen braucht sich »Gauntlet« nicht zu beklagen. Egal, ob offensichtlicher Klon (»Get medieval«, »Mage Slayer«) oder Wiederverwertung einzelner Spurenelemente (»Diablo«, »Hexplore«): Beständig tauchen neue PC-Spiele auf, die sich mehr oder weniger stark bei diesem Arcade-Klassiker bedienen. Dabei wirkt der 1985 von Ed Logg designte Spielautomat auf den ersten Blick nicht gerade wie eine Leuchte: Pixel-Sprites hauten sich monstermetzelnd und schätzeschnappend durch Labyrinthe, die von oben gezeigt wurden. Doch Gauntlet war eines der ersten Spiele, bei denen bis zu vier Personen gleichzeitig mitmischen konnten. Jeder Teilnehmer schlüpfte in die Rolle einer anderen Spielfigur: Warrior, Valkyre, Elf und Wizard waren unterschiedlich in Sachen Kraft, Robustheit, Tempo, Magie- und Waffengewalt begünstigt. Durch das Aufsammeln von Power-ups ließen sich die Talentwerte steigern; ein überaus zarter Hauch von Rollenspiel umkitzelte das rustikale Labyrinthgekloppe. Auch wenn man sich punkteträchtige Schätze und Lebensenergie verlängernde Freßpakete prima vor der Nase wegschnappen konnte, neigten weise Gauntlet-Spieler letztendlich zu Teamwork. Gemeinsam war man gegen die Monstermengen stark. Kündeten Sprach-Samples wie »Red Warrior needs food ... badly!« vom baldigen Exitus eines Heldenkollegen, überließ man die nächste Hühnerkeule schon mal dem darbenden Mitstreiter.



Der 1986 erschienene Nachfolger Gauntlet 2 enthielt sinnvolle spielerische Verbesserungen.

Gauntlet mutierte zu einem 80er-Jahre-Phänomenen. U.S. Gold übernahm seinerzeit die mächtig gehypten Heimcomputer-Umsetzungen, auch Konsolen wie Sega Master System, Lynx oder NES wurden mit Gauntlet beglückt. Atari Games stellte 1986 einen zweiten Teil in die Spielhallen; später erfreute der ebenso inoffizielle wie gut geklaute Klon »Garrison« die Amiga-Gemeinde.

Daß so viele neuzeitlichen Spiele auf die Teamwork- und Charaktertalente-Ideen von Gauntlet zurückgreifen, hat inzwischen auch Atari Games bemerkt – und strickt endlich ein Sequel. Die taufrische Fortsetzung der ruhmreichen Serie wird in Kürze die Spielhallen erreichen. 3D-Renovierungsarbeiten laufen bereits auf Hochtouren. Neben den klassischen vier Spielfiguren sollen auch neue Charaktere für den Labyrinthspaziergang zur Wahl stehen. **(hl)**

Gauntlet im Internet

Die beiden Gauntlet-Spielautomaten leben unverfälscht in den Mündungen zweier Emulatoren fort. Vertrauter und komfortabler ist der Umgang mit dem Emulations-Tausendsassa MAME, der allerdings erst auf gehobenen Pentium-Systemen für stockungsfreien Monsterverkehr sorgt. Neill Corletts MGE emuliert nichts anderes als Gauntlet 1 und Gauntlet 2, ist im Gegensatz zu MAME aber das reinste Rennpferd. Der schlanke DOS-Emulator läuft schon auf einem 386er und bietet auf Unterklasse-Pentiums bestes Gauntlet-Arcade-Tempo mit vollem Sound.

Gauntlet

- **Erstveröffentlichung:** 1985
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Atari Games
- **PC-Emulationen:** MAME, MGE
- **Internet:** www.davesclassics.com
- **Historisch wertvoll, weil ...:** .... Vier-Spieler-Modus und unterschiedliche Charaktereigenschaften richtungsweisende Designzutaten waren.

Bizarre Anwendungen

Im Reich der Gartenzwerge

Planen statt graben: So wird Gartenarbeit auch für eingefleischte Computerfreaks erträglich.

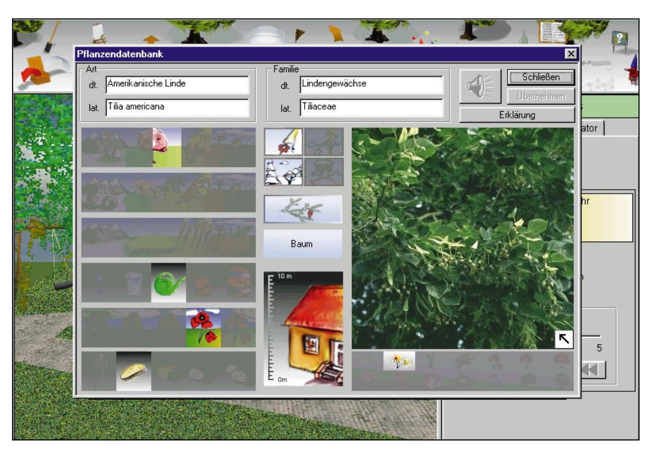
Ein Garten ist schon etwas Wunderschönes: Stets hat man eine glaubhafte Ausflucht, warum man am Samstag nicht zum Kaffeekränzchen mit den lieben Verwandten kommen kann. Schließlich müssen die Primeln vor dem ersten Bodenfrost, nach dem letzten Bodenfrost, vor dem nächsten Regen, nach dem Regen, vor der Hitzewelle, nach der Hitzewelle noch unbedingt eingepflanzt, gewässert, gedüngt, von Schädlingen befreit oder sonstwie betreut werden. Diesen zwingenden Argumenten kann sich kaum eine Ehefrau entziehen und läßt den fleißigen Gatten zu dessen Erleichterung zurück. Einen Nachteil hat diese Taktik jedoch: Beim Jäten des Unkrauts macht man sich leicht die Hände schmutzig, und auch das Rasenmähen ist für nichtmotorisierte Zeitgenossen erstaunlich schweißtreibend. Eingefleischte Joystick-Akrobaten leiden zudem oft an einer erstaunlich ausgeprägten Frischluft-Allergie und können sich nur für kurze Phasen ans Tageslicht begeben.

Verzweifelt wird von ihnen daher schon lange ein Programm zur virtuellen Gartenarbeit erwartet, bei dem man garantiert keinen Bandscheibenschaden durchs Schaufelschwingen erwirbt. Und tatsächlich sind seit einiger Zeit gleich mehrere dieser Rückenschoner auf dem freien Markt erhältlich. Getarnt als »Gartenplaner« gaukeln sie Außenstehenden vor, daß man irgendwann einmal die Entwürfe in reale Hecken, Büsche und Beete umzusetzen gedenkt. Wer seinen Computer liebt, weiß jedoch, daß die Praxis der natürliche Feind aller Theorie ist und sämtliche Illusionen zerstört. Der »3D-Garten Planer« aus dem Hause Data Becker hilft nicht nur bei der Vermeidung körperlicher Unbill, er verspricht zusätzlich Entlastung von allen anfallenden Spaziergängen, die man nun einfach am Bildschirm absolvieren kann. Leider bewegt man sich langsam schlurfend an den Rabatten vorbei, wie es in dieser Geschwindigkeit sonst nur Altenheimbewohner zustande bringen. Schneller gedeihen hingegen die per Mausklick plazierten Pflanzen: Im Zeitraffer sieht man, wie die Gewächse in die Höhe schießen und in hundert Jahren die Hängematte überwuchert haben. Welch philosophische Gedankengänge angestoßen werden, wenn man erkennt, wie die Eberesche noch nach dem vermutlichen Ableben des Betrachters ihre Blätter in die Frühlingsluft reckt, darüber läßt sich hier nur spekulieren. Immerhin ermöglicht diese Funktion, den eigenen Garten mit den Augen der lachenden Erben zu betrachten und gleich noch den Partygrill für sie aufzustellen. Wichtige Accessoires wie Liegestühle und Sonnenschirme lassen sich ebenfalls im Gelände verteilen, aber leider nicht benutzen.

Nur ein Wunsch bleibt offen: Wann kommt der 3D-Bestattungsplaner, bei dem man schon mal in der von eigener Hand entworfenen letzten Ruhestätte Probe liegen darf und die selbst ausgesäten Radieschen auch noch von unten sieht? **(tw)**



Über diesen Rasen dürfen Sie laufen, ohne daß gleich eine keifende Hausbesitzerin auftaucht.



Ist alles so schön grün hier, ich kann mich gar nicht entscheiden ...

3D-GARTEN PLANER

HERSTELLER: Data Becker

PREIS: ca. 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM: Pentium/100, Windows 95, 16 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Stiefmütterchen anklicken, statt den Spaten zu schwingen; so liebt es der Computerfreak.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Alles schon mal gesehen, nur mit mehr Farben und höherer Auflösung – im Garten meiner Eltern.

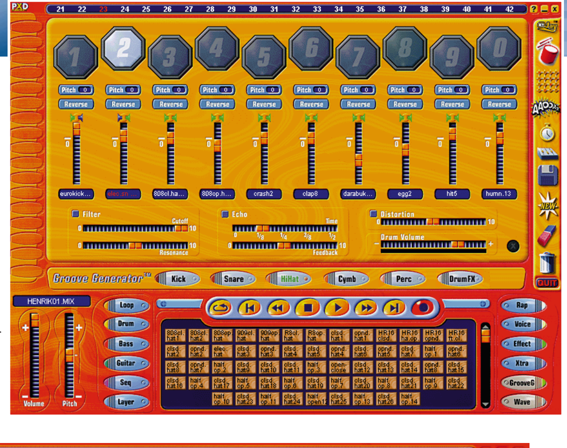
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Kreuzschmerzen vom Umgraben, wenn die liebe Ehefrau dann doch darauf drängt, die Pläne endlich umzusetzen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wirkliche Gartenfans wissen auch ohne solch lahme 3D-Mätzchen, wo die Stauden am besten gedeihen.

Musikprogramm für Einsteiger

Dance eJay 2

Wer selbst Musik machen möchte, benötigt nicht zwangsweise eine langwierige Ausbildung: Im Zweifelsfall genügt es, wenn man Spaß an der Sache, ein wenig Durchhaltevermögen sowie vor Allem ein Programm wie den neuen »Dance eJay 2« hat.



Kleiner selbstgestampfter Groove gefällig? Mit dem »Groove-Generator« basteln Sie sich Ihre eigenen Schlagzeugrhythmen.



Let's rave: Der Dance ejay 2 arbeitet mit musikalischen Versatzstücken. Damit's nicht langweilig wird, stehen über 1000 Musik-Fragmente zur Verfügung.

Der »Dancy eJay 2« arbeitet mit musikalischen Versatzstücken, welche der angehende Komponist in einem Spurenfenster anordnen kann. Bis zu 16 Spuren gibt das Programm gleichzeitig wieder, die auf Wunsch von eventuell manuell eingespielten Schlagzeug-Grooves ergänzt werden. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, stehen über 1000 Versatzstücke mit vorgefertigten Schlagzeug-Rhythmen, Synthesizer-Sequenzen und weiteren Tanzbein-Animateuren zur Verfügung. Die Einzelteile lassen sich fast beliebig kombinieren, Rhythmus und musikalische Stimmung passen praktisch immer zusammen. Das hat einen einfachen Grund: Der eJay ist nichts für den Musikantenstadl oder lauschige Klänge unter dem Weihnachtsbaum. Wer so etwas im Sinn hat, vergißt ihn besser gleich. Hier ist Dance-Musik angesagt, Trance-Klänge schwirren einem um die Ohren, und die Beats dröhnen im 140er-Takt. Derjenige, dem angesichts der Stückelei der Gedanke kommt, daß das ja gar keine richtige Musik wäre, sollte mal ein Ohr in die nächstgelegene Disco werfen und sich dort zu Gemüte führen, was gestandene Diskjockeys unschuldigen Vinylplatten antun. Da passiert nämlich genau das: Zusammenmischen von Musik-Versatzteilen, um daraus ein ganz neues Stück zu machen. Und darauf fahren die Kids von heute ab.

Regler statt Regeln

Das Hauptfenster bietet Regler für die Gesamtlautstärke sowie die Geschwindigkeit, die man zwischen 120 und 160 bps (Beats per minute, also Schläge pro Minute) einstellen kann. Letzteres ändert gleichzeitig die Tonhöhe des Gesamtkunstwerkes, was aber nicht weiter stört, im Gegenteil: Eine Komposition für 150 bps hört sich bei 120 bps interessanterweise völlig anders an. Bereits mit diesen Utensilien läßt sich fast stundenlang Musik machen. Der eJay verwaltet maximal 999 Takte, was ungefähr einer halben Stunde abraven entspricht.

Fetzig wird's mit dem eingebauten »Groove Generator«, einer einfachen Rhythmusmaschine mit zehn Instrumenten und einer Auflösung von 16 Schritten. Bei jedem einzelnen Schritt bestimmen Sie per Maus, ob das Schlaginstrument ertönen soll oder nicht. Optisch meldet eine Matrix aus kleinen Lämpchen, ob sich das Instrument gerade angesprochen fühlt. Wer die virtuelle Handarbeit bevorzugt, wird ebenfalls nicht im Stich gelassen; in einem separaten Menü warten zehn Schlagzeugpads auf den Hau mit der Maus. Hier dürfen Sie auch die Schlagzeugsounds verändern, wobei eine Auswahl von über 500 Drum-Sounds parat steht. Die kann man zudem in der Tonhöhe verändern, das Stereo-Panorama zurechtrücken oder rückwärts abspielen. Außerdem können Sie für alle zehn Sounds gemeinsam einen Filter einstellen, ein Echo programmieren und einen Verzerrer hinzuschalten. Für alles zusammen läßt sich schließlich noch die Lautstärke festlegen. Etwas nervig ist, daß in der Drum-Matrix die Sounds und Effekte nicht veränderbar sind und im Groove-Generator die programmierte Drum-Sequenz stoppt. Zumindest letzteres wünschen wir uns als kleines Update.

Auch die Einspielung von Gesang oder einem externen Synthie stellt kein Problem dar: Einfach eine der 16 Spuren scharf machen, die Aufnahmetaste drücken, schon zeichnet der eJay ab der markierten Taktposition alles auf, was der PC-Soundkarte in die Klinkenbuchse geschaufelt wird. Sobald Sie mit der Aufnahme zufrieden sind, können Sie die so erzeugten Samples durch die Mangel des »Effect Studios« drehen. Hier stehen ähnlich wie beim Groove-Generator ein Filter, ein Echo und ein Verzerrer zur Verfügung, sowie einen »Robotize-Effekt« .

Und wie ravt es nun? Mit einem Wort: Klasse! Das Teil bringt einfach Spaß, und dank der vielen mitgelieferten Samples kommt wahrlich nicht so schnell Langeweile auf. Sie können sicher sein, daß diese Software ab jetzt zu meinem Standard-repertoire gehört, wenn es um die musikalische Untermalung von Videos geht. **(hf)**

DANCE EJAY 2

- Hersteller: PXD Musicsoft
- Testversion: Beta 0.9 vom 4.9.98
- Betriebssystem: Windows 95
- Sprache: Deutsch
- Ca.-Preis: 90 Mark
- Hardware, minimum: Pentium/66, 16 MByte RAM
- Hardware, empfohlen: Pentium/166, 32 MByte RAM

Musikprogramm für Einsteiger

Play your music loud! '98 - Wettbewerb

In Zusammenarbeit mit der PXD Media GmbH verlosen wir einen ganzen Stoß feiner Gewinne – obwohl bei diesem Wettbewerb die Aufgabe selbst schon ein Gewinn für musikalische Menschen ist!

1. Preis

ZENOMUZIK

Produktion eines professionellen Videoclips mit der Film- und Videoproduktionsgesellschaft Zenomuzik inklusive Reise und Übernachtung für eine Person.



2. Preis



Eine Soundkarte Soundblaster PCI 128 von Creative Labs, ein Boxensystem CSW 100 sowie ein »Dance eJay«-Komplettpaket, bestehend aus dem Vollprodukt und drei Kits mit zusätzlichen Samples.

3. Preis

Eine Soundkarte Soundblaster Live!, ein Boxensystem CSW 100 sowie ein »Dance eJay«-Komplettpaket, bestehend aus dem Vollprodukt und drei Kits mit zusätzlichen Samples.



4. Preis

Ein Boxensystem CSW 100 von Creative Labs sowie ein »Dance eJay«-Komplettpaket, bestehend aus dem Vollprodukt und drei Kits mit zusätzlichen Samples.



5.-10. Preis

Je ein »Hip Hop eJay«-Komplettpaket, bestehend aus dem Hauptprodukt und zwei Kits mit zusätzlichen Samples.

11.-15. Preis

Je ein »Rave eJay«-Komplettpaket, bestehend aus dem Hauptprodukt und drei Kits mit zusätzlichen Samples.



16.-25. Preis Je ein Probe-Abonnement von PC Player.

26.-35. Preis Je ein Probe-Abonnement von PC & Musik.

36.-45. Preis Je ein Probe-Abonnement vom Loop Magazin.

46.-50. Preis Je ein eJay-T-Shirt.

Die ersten zehn Gewinner dürfen sich außerdem auf eine Veröffentlichung auf der eJay »Play your music loud!«-Audio-CD freuen.

Teilnahmebedingungen: Mit Hilfe der eJay-Demoversion auf der CD B der PC-Player-Plus-Ausgabe oder mit jeder anderen Musiksoftware erstellen Sie ein maximal 3:30 Minuten langes Musikstück und senden es auf Kassette oder Audio-CD bis spätestens zum 6.12.1998 (das Datum des Poststempels entscheidet) an:

WEKA Consumer Medien GmbH • Redaktion PC Player
Kennwort: Play your music loud! '98 • Postfach 1129 • 85580 Poing

Pro Einsender ist nur ein Titel erlaubt. Dieser muß frei von Rechten Dritter sein, also bitte nichts von existierenden Musik-CDs oder Schallplatten sampeln. Die Rechte an dem Lied gehen auf die PXD Media GmbH über. Sollten Sie Fragen haben, richten Sie diese bitte direkt an die PXD Media GmbH (Mörikestr. 67, 70199 Stuttgart oder www.ejay.de). Von der Teilnahme ausgeschlossen sind die Mitarbeiter von PC Player und der PXD Media GmbH. Auf taube Ohren, da ebenfalls ausgeschlossen, stößt auch der Rechtsweg. Das PC-Player-Team wünscht Ihnen viel Glück!



Special: Weltraum-Action

Krieg der Sterne

Hätten Sie's gewußt? Nolan Bushnells erstes Computerspiel hieß weder »Pong« noch »Adventure«, sondern war ein waschechtes Weltraum-Spektakel namens »Space War«.

Vor 40 Jahren zauberte der amerikanische Ingenieur Willy Higinbotham einen Ball und zwei Schläger auf die Bildröhre seines für heutige Verhältnisse vorsintflutlichen Oszilloskops. 1962, vier Jahre später, entwickelte der Informatik-Professor Steve Russel auf dem 8 Millionen Dollar teuren Großrechner der Universität von Utah das Spiel »Space War«. Im Urvater von »Elite« und »Wing Commander« beschossen sich zwei Dreiecke, pardon, Raumschiffe, mit pixelgroßen Raketen, die munter an einem Bildschirmrand hinaus- und auf der anderen Seite wieder hineinschwirrten. Einer der Studenten, denen Russel das gute Stück vorführte, hieß Nolan Bushnell. Er wurde Anfang der 70er Jahre mit »Pong«, einer Heimversion von Higinbothams Digital-Tennis, weltberühmt und gründete wenig später die legendäre Computerfirma Atari. Nur wenige wissen jedoch, daß Bushnell schon zuvor, im Jahr 1971, auch ein Space War für das Wohnzimmer entwickelte – und damit dramatisch baden ging.

Schritte ins All

Sei es, daß sich die nächtliche Schwärze des Alls gut auf ebenso schwarzen Monitoren darstellen läßt, sei es, daß »Star Wars« und »Kampfstern Galaktika« den Kids in Amerika schon mit der Muttermilch verabreicht wurden – die Abenteuer im Weltraum kehrten bald wieder in die Spielhallen zurück. »Space Invaders«, »Missile Command«, »Defender« hießen in den späten 70ern und Anfang der 80er die Kisten aus Holz, Glas und Metall, in denen ungezählte Quarter und Markstücke verschwanden. Nimmerendenwollende Wellen von Außerirdischen, die dem Spieler mit Invasionsflotten, Raketenangriffen oder gar Entführung seiner Mitmenschen an den Kragen gingen.
Ataris »Star Raiders« wurde schnell zum Heimcomputer-Hit: Als wackerer Pilot flogen Sie in »Wing Commander«-Manier gegen zahlreiche Feinde. Pure Action-Ballereien wie »Asteroids«, »Tempest« oder »Vanguard« erkämpften sich einen Teil des Marktes, der heute von »Descent« und »Forsaken« dominiert wird. Damals wie heute durften Filmumsetzungen wie die der »Star Wars«- oder »Star Trek«-Serie nicht fehlen. Zahlreiche dieser Titel erschienen auch für Ataris VCS 2600, der PlayStation der frühen 80er. Nach dem großen Videospielcrash Mitte der 80er mauserte sich jedoch der C 64 zur beliebtesten Spielemaschine. 1984 war es dann soweit: David Braben und Ian Bell präsentierten ihr »Elite«, sechs Jahre später zog Chris Roberts mit Wing Commander nach – die Moderne der Weltraum-Action war angebrochen.

Raumschiffgalerie

Unsere Übersicht über zwölf aktuelle beziehungsweise noch erhältliche Titel enthält neben Angaben zu Grafik, Sound, Atmosphäre und dem Schwierigkeitsgrad auch einen Verweis auf den Test-Monat. Ein Tortendiagramm verdeut-licht die Action-, Simulations- und Strategieanteile eines Spiels. **(ra)**



Space War (Steve Russel, 1962)

Auf einem Uni-Großrechner entwickelte der Informatikprofessor Steve Russel Space War, das erste Weltraum-Spiel überhaupt. Zwei Raumschiffe in Dreieckform bewegten sich über den Bildschirm und beschossen sich gegenseitig mit Pixel-Raketen, die auf der anderen Seite des Bildschirms wieder hervorkamen. Ein Punkt (ein »Schwarzes Loch«) zog die beiden Schiffe unbarmherzig an und zermalmte sie bei einem Kontakt. Atari-Gründer Nolan Bushnell brachte die simple Ballerei in den 70er Jahren in die Spielhalle und auf das Atari VCS 2600. Von letzterer Version stammt auch unser Bild.

Elite (Firebird, 1984)



Nicht in den USA, sondern in England findet die Revolution des Weltraum-Genres statt: David Braben und Ian Bell schreiben mit Elite Spielegeschichte. Das zunächst nur für den englischen BBC-Computer entwickelte Spiel wurde bald auf so ziemlich jeden anderen Heimrechner portiert. Die Story: Sie erben ein kleines Raumschiff und eine Handvoll Credits. Also heißt es handeln und wandeln, um sich eines Tages ein paar schicke Ausrüstungsgegenstände wie bessere Laser, einen neuen Frachtraum oder den heißersehnten Andock-Computer leisten zu können. Alternativ machten Sie als Pirat Jagd auf fremde Schiffe und sammelten deren Ladung ein. Zahlreiche Ideen wie die feindlichen Thargoiden-Aliens und vereinzelt eingestreute Missionen sorgten für die Motivation, den Elite-Status zu erreichen. Eine EGA-Version für den PC erschien 1987, 1991 kam das hier abgebildete, grafisch aufgepäppelte »Elite Plus« heraus.



X-Wing (LucasArts, 1993)

Nach den ersten Gehversuchen mit »Koronis Rift« und »Rescue on Fractalus« und natürlich der Lizenz zum Gelddrucken (auch als die Star-Wars-Trilogie bekannt), wollte LucasArts das Feld nicht einfach Origin überlassen. So erschuf man mit X-Wing eine deutlich simulationslastigere Weltraum-Oper als »Wing Commander«. Handlungstechnisch ging alles streng linear vonstatten: Schafften Sie eine Mission nicht, ging das Spiel eben nicht weiter – milde Frustwellen waren garantiert, denn die einzelnen Aufträge besaßen einen happigen Schwierigkeitsgrad. Dafür gab es Polygone statt Bitmaps – die Grafik-Engine stellte auch große Objekte wie Sternenzerstörer problemlos dar. Gespräche mit anderen Piloten waren aber Fehlanzeige, die Zwischensequenzen zeigten nur Raumschiffe. Doch X-Wing wurde ein Erfolg und zog mehrere Missions-Disketten und den Nachfolger »TIE Fighter« (1994) nach sich.

1962  1983 1984  1990 1993

Star Wars (Atari, 1983)

Der Automat zum Kinoknüller Star Wars besaß eine für damalige Verhältnisse phänomenale 3D-Vektorgrafik und schicke Originalstimmen aus dem Film: Nach einigen Gefechten mit TIE-Fightern ging es in Richtung Todesstern, wo der Flug in den berühmten Graben anstand. An dessen Ende, wir erinnern uns, wartete eine Öffnung für die alleszerstörende Rakete. Witzigerweise erschien die offizielle Umsetzung für PCs und andere Heimcomputer erst 1987 – die Idee eines einsamen Streiters im All griffen schon fünf Jahre vorher Titel wie »Star Raiders« (Atari 400/800) oder »Star Master« (Atari VCS 2600) gewinnbringend auf.





Wing Commander (Origin, 1990)

»Der Kauf einer VGA-Karte lohnt sich allein schon für dieses Spiel« – das schrieb Boris Schneider 1991 in einem PC-Sonderheft der Power Play. Wing Commander, produziert von Chris Roberts und Warren Spector (»System Shock«), brachte mit schneller 3D-Grafik und einer durchgehenden Story Leben ins ausgelutschte Genre. Zwischen Ihren Einsätzen gegen die katzenartigen Kilrathi plauderten Sie an Bord der Tiger's Claw mit Piloten und dem Barmann, die Briefings wurden fast wie im Kino mit Schnitten und Gegenschnitten präsentiert. Den Tod Ihres Piloten quittierten Kameraden und Vorgesetzte mit einer filmreifen Beerdigungsszene – Roland-MIDI-Karten spielten dazu bewegende Klänge. Die Wing-Commander-Serie sollte wie keine andere zuvor an der PC-Aufrüstungsspirale drehen. Zwei Missions-Disketten und eine grafisch ähnliche Fortsetzung sorgten in den folgenden zwei Jahren für klingelnde Kassen bei Origin.

Starfox (Nintendo, 1993)

Nanu, ein SNES-Modul in unserer Computer-Historie? Das hat seinen Grund: Im Starfox-Gehäuse steckte ein Super-FX-Chip, der für die schnelle 3D-Grafik verantwortlich war. Der Kampf von Held Fox McLoud und seinen drei Freunden gegen den bösen Andross flog nur so an den erstaunten Augen des Spielers vorbei. Mit Fug und Recht kann man diesen Chip den Prototyp einer modernen 3D-Karte nennen. Für das N64 erschien übrigens im letzten Jahr »Starfox 64« beziehungsweise »Lylat Wars« – aus Lizenzgründen mußte der Name für den europäischen Markt geändert werden.



Privateer (Origin, 1993)

Origins Raum-Epos entzückte alle Nachwuchspiloten, die frei und ohne starre Missionsbäume durchs All düsen wollten. Privateer enthielt zwar eine Geschichte um ein geheimnisvolles, außerirdisches Artefakt, die jedoch nicht unbedingt sofort angegangen werden mußte. Die Handels- und Schiffaufrüst-Elemente borgten sich die Programmierer dreist bei »Elite« aus, von »Wing Commander« stammen die Kneipengespräche. Außerdem mit dabei: zwei Gilden, die geldbringende Aufträge verteilten, und neue Sektoren, die erst dann angeflogen werden durften, wenn Sie entsprechende Karten und einen Antrieb Ihr eigen nannten. Langzeitmotivation: hoch, Erweiterungs-Disk: vorhanden.





Rebel Assault (LucasArts, 1994)

Der nächste Quantensprung kommt bestimmt: Das heraufdämmernde CD-ROM-Zeitalter begrüßte LucasArts mit Rebel Assault, einem der meistverkauften Spiele überhaupt. Im Prinzip ging es dabei einfach um das Nachspielen von »Krieg der Sterne«, garniert mit Sprach- und Musiksamples aus dem Film. Egal, ob durch enge Canyons, Asteroidenfelder, gegen Sturmtruppen oder Sternenzerstörer – stets wurde ein vorberechnetes Video von der CD abgespielt, darüber legten die gewitzten Programmierer die Objekte wie Schüsse, Explosionen und Raumschiffe. Simple Technik, gewiß. Doch vor knapp fünf Jahren war das eine kleine Sensation.

Wing Commander 3 (Origin, 1995)



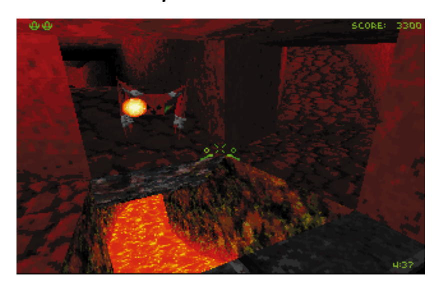
Luke Skywalker fliegt gegen die Kilrathi? Wing Commander 3 prahlte nicht nur mit Pentium-hungriger SVGA-Grafik, sondern auch mit waschechten Kinostars. Für die aufwendig gefilmten Zwischensequenzen und die Szenen auf dem Trägerraumschiff gewann Chris Roberts so klingende Namen wie Mark Hamil, Malcolm McDowell oder John Rhys-Davies. Die machten das an sich unveränderte Spielprinzip (Nav-Punkte anfliegen und alle Kilrathi abschießen oder Schiffe eskortieren) zu einem multimedialen Kracher. Ohne einen P/90, vor drei Jahren noch die High-End-CPU, verkam die Raumschlacht allerdings zur Ruckelei. Die ersten drei Wing-Commander-Teile packte Origin übrigens auf eine Sammlung namens »Kilrathi Saga«, optimiert für Windows 95. Allerdings ist sie nur über gut sortierte Software-Importhändler zu bekommen.

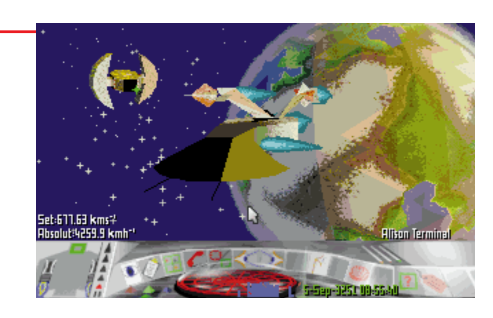
1994 1995 1996 1997



Descent (Interplay, 1994)

Nach »Cyberia«, einem etwas puzzlelastigeren »Rebel Assault«-Klon, legte Interplay mit Descent eine neue und seitdem oft kopierte Spielidee vor. Statt im All fand das Geschehen in subplanetaren Minen statt, in denen durchgeknallte Roboter das menschliche Personal gefangengenommen hatten. Nur eine gezielte Rakete in den Energiereaktor mit anschließender Flucht half gegen die verrückten Blechkameraden, nachdem alle Bergmänner geborgen worden waren. Enge Gänge sorgten für klaustrophobische Gefühle, die »Wing Commander« und Konsorten so nicht bieten können, auch die Robbis flogen trickreicher als so mancher Kilrathi. Coole Lichteffekte, wirklich dreidimensionale Level und ein witziger Netzwerkmodus machten das Spiel zum Hit, dessen Fortsetzung »Descent 2« zwei Jahre später ein Fall für Profis war.



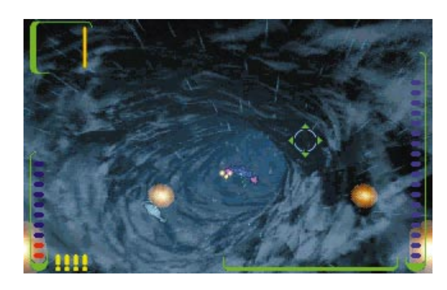


First Encounters (Gametek, 1995)

Milliarden von Welten, 40 verschiedene Raumschifftypen und jede Menge Aufträge, die auf Erledigung warten – doch auf die helfenden Hände seines Kollegen Ian Bell mußten David Braben und sein Team für First Encounters sowie dessen Vorgänger »Elite 2: Frontier« nach wie vor verzichten. Ob es deshalb zu einer solchen Bug-Wüste wurde, die lediglich 59 Spielspaßpunkte einsacken konnte? Das realistische Flugmodell mit langwierigem Beschleunigen und Abbremsen verhinderte rasante Raumkämpfe – das Warten auf angreifende Gegner war die beste Methode, diese auch zu treffen. Die Jünger der wahren Lehre konnte dies und häufige Abstürze nicht schrecken, doch von der Güte eines »Privateer« blieb First Encounters lichtjahreweit entfernt. Gerüchten zufolge ist zur Zeit ein vierter Elite-Teil in Planung – mit völlig neuem Szenario und wieder ohne Ian Bell.

Deadly Tide (Microsoft, 1996)

Was Interplay und New World Computing im Jahr davor mit »Cyberia« und »Wetlands« vorgemacht hatten, probierte nun auch Microsoft: einen schicken »Rebel Assault«-Klon, der zur Abwechslung nicht im All, sondern unter Wasser spielte – auch wenn das Spielprinzip 1:1 übernommen wurde. Deadly Tide machte durchaus Spaß, hatte tolle Orchestermusik, doch es war viel zu kurz und sackte so ins spielerische Mittelmaß ab. Die großen Titel drehten derweil Kreativitäts-Warteschleifen. »Wing Commander 4«, »Descent 2«, »Privateer 2« und »Rebel Assault 2« hießen 1996 die auf Nummer sicher produzierten Fortsetzungen alter Hits. Unkreativ, sicherlich, aber in jedem Fall gewinnbringend. (ra)



Forsaken

Computerlogbuch: Mit »Descent« und »Descent 2« wagte sich Interplay in riesige Raumstationen, deren Reaktoren Sie schrottreif schießen sollten, um dann schnell zu entwischen. Angespornt vom Erfolg der beiden Titel bastelte Probe aus England sein Pendant **Forsaken**: Auf der durch ein Experiment unbewohnbar gemachten Erde wetteifern skrupellose Beutemacher um Schätze in Minen, Tempeln und anderen illustren Umgebungen.

Maschinenraum: Forsaken ist deutlich actionlastiger als seine großen Vorbilder. Trotzdem ist das kein Nachteil – nicht wenige Spieler verirrten sich gerne in den wahrhaft dreidimensionalen Minen der Descent-Serie – trotz eingebauter Karte. In den Leveln von Forsaken gibt es hingegen immer ein Oben und Unten. Die 3D-Grafik, in der sich die Hatz auf Gold und Gegner präsentiert, übertrifft die der Descent-Brüder bei weitem. Gelegentlich verläuft sich auch ein Mini-Puzzle in einen der Level, das weitere Abschnitte aufdeckt. Schicke Nebel- und Transparenzeffekte werden auf so gut wie allen aktuellen 3D-Karten dargestellt – manchmal sieht man allerdings vor lauter Explosionspracht die durchweg harten Opponenten nicht mehr. Der spaßige Mehrspielermodus rundet ein ohnehin schon rundes Produkt ab.

Empfohlen von ... Quark: Alle Schätze der Erde plünderbereit, bewacht nur von ein paar Robotern – das ist fast so schön wie ein Abstecher in die himmlische Schatzkammer.



FORSAKEN

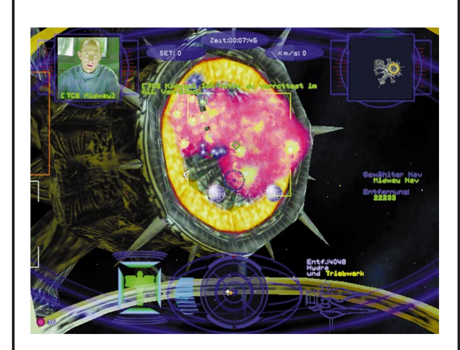
- **Hersteller:** Probe/Acclaim
- **Test in Ausgabe:** 5/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	70

Action 90%, Simulation 10%

Spielspaß: 85

Wing Commander Prophecy



Computerlogbuch: Zwar entstand der fünfte Teil der erfolgreichen Weltraumserie ohne den Gründervater Chris Roberts, doch dafür gaben neue Gegner ihren Einstand: Unangenehme Insektenwesen feuern in **Wing Commander Prophecy** aus allen Rohren auf den armen Spieler, der in altbewährter Manier erst Videos guckt, dann Missionsbriefings anschaut und schließlich im Weltall gemeinsam mit ein paar Wingmen den Kammerjäger spielen muß.

Maschinenraum: Origin schraubte den Video-Overkill der beiden Vorgänger auf ein erträglicheres Maß herunter und gestaltete die Missionen deutlich linearer als noch bei den ersten Teilen der Serie. Erstmals werden 3D-Karten unterstützt – die phantastische Grafik von Prophecy ist Grund genug, sich eine solche zuzulegen. Statt klassischer Musik krachen wuchtige Rock-Rhythmen aus den Boxen. Zwar wurde der lange angekündigte Mehrspielermodus aus dem Spiel genommen, doch auch so bleibt es unsere Genre-Referenz. Vor einigen Wochen erschienen die »Secret Ops«, quasi der wöchentliche Missions-Nachschlag im Internet (www.secretops.com), die ohne das Hauptprogramm spielbar sind. Das Startpaket finden Sie auch auf der CD der PC Player plus 11/98.

Empfohlen von ... Jean-Luc Picard: Wer die Borg mehrfach in ihre Schranken gewiesen hat, macht auch mit ein paar dahergelaufenen Insektoiden kurzen Prozeß.

WING COMMANDER PROPHECY

- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 2/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	90

Action 70%, Simulation 10%, Strategie 20%

Spielspaß:



Conflict FreeSpace

Computerlogbuch: Abtrünnige aus dem »Descent«-Entwicklerteam schrieben die Space Opera, die sich verdächtig eng an Freund »Wing Commander« anlehnt. Terraner und Vasudaner schließen sich in



Conflict FreeSpace zum Kampf gegen die bösen Shivans zusammen, die – oh Wunder – mal eben zum Sturm auf die Menschheit blasen.

Maschinenraum: Anders als bei »Prophecy« dürfen Sie vor jedem Einsatz wählen, mit welchem Schiff und welchen Waffen Sie ins All düsen. Dort tröstet das gute Fluggefühl darüber hinweg, daß es nicht sonderlich viele und stimmungsvolle Zwischensequenzen gibt – hier behält Origin die Atmosphären-Nase knapp vorn.

Ihren Wingmen dürfen Sie auch in diesem Spiel Kommandos erteilen, doch gelegentlich taumeln die in ihren Kisten gefährlich nah an Ihr eigenes Raumschiff heran. Das Abschneiden bei einer Mission wirkt sich überdies auf die Ausgangsbasis des nächsten Auftrags aus. Alles keine weltbewegenden Innovationen, doch nicht zuletzt dank der tollen Grafik macht Conflict FreeSpace auf alle Fälle Spaß – in der deutschen Version jedoch nur mit einem Patch (auf unserer Heft CD B), der diverse Macken wie fehlende Sprachausgaben behebt.

Empfohlen von ... Worf: Egal, ob gegen Vasudaner oder Shivans – ein echter Klingone ist immer bereit, für seine Ehre zu sterben.

CONFLICT FREESPACE

- **Hersteller:** Parallax/Interplay
- **Test in Ausgabe:** 8/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	80

Action 70%, Simulation 10%, Strategie 20%

Spielspaß:

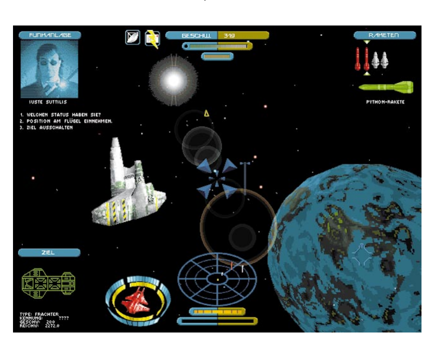


■ Action-Faktor ■ Simulations-Faktor ■ Strategie-Faktor

Privateer 2: The Darkening

Computerlogbuch: »Privateer« war 1993 Origins erfolgreiche Antwort auf »Elite«. **Privateer 2: The Darkening** greift das alte Prinzip wieder auf – Handel treiben, Raumschiff aufrüsten, Missionen absolvieren und der Selbstfindungs-Story nachspüren.

Maschinenraum: Ob Pirat oder braver Händler – Piloten, denen die »Wing Commander«-Serie zu linear war und die noch immer Elite nachtrauerten, freuten sich vor zwei Jahren über neue schicke Raumschiffe mit viel Zubehör, die auch auf kleinen Pentiums nur so umhersausten. Als Budget-Neuveröffentlichung ist der zweite Privateer noch heute erhältlich. In seinen sehr gut gemachten Videos, mit denen die Hintergrundgeschichte und einige Aufträge illustriert werden, tummeln sich Akteure wie Jürgen Prochnow, John Hurt, David McCallum oder Amanda Pays. Nur die sehr beschränkten Kommentare der Copiloten (»Du kannst schon mal deinen Hintern küssen!«) und die flapsig geschriebenen Computereinträge trüben die düstere Grundstimmung, der einige Anspielungen auf das Universum des ersten Teils mit Retros und Kilrathi nicht geschadet hätten. Trotzdem: Die Mischung aus Elite und Wing Commander stimmt nach wie vor.



Empfohlen von ... Han Solo: Klare Sache – als Schmuggler macht man die dicksten Profite, daher sollte man immer ein paar illegale Güter in seinem Frachtraum versteckt haben.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

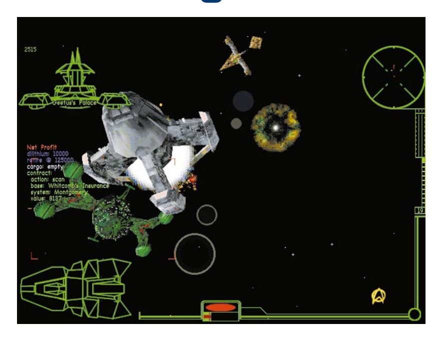
- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 12/96
- **Anspruch:** Fortgeschrittene

Grafik:	80
Sound:	70
Atmosphäre:	70

30% / 10% / 60%

Spielspaß: 82

Starfleet Academy



Computerlogbuch: Interplay nahm sich mit der **Starfleet Academy** einer Institution des Enterprise-Universums an. Mit dreijähriger Verspätung dürfen Sie sich als Captain-Anwärter an der Akademie einschreiben und in rund 30 Missionen gegen Klingonen und andere Gegner der ach so braven Föderation antreten.

Maschinenraum: Schon Interplays Star-Trek-Adventures »25th Anniversary« und »Judgment Rites« enthielten kurze Action-Sequenzen, in denen Sie die Enterprise befehligen durften. Dieses Konzept wurde ausgebaut: Im Simulator der Sternenflotte fliegen Sie drei Schiffsklassen mit ähnlichen bis gleichen Flugeigenschaften, die mehr an ein wendiges Shuttle als an ein wuchtiges Forschungsschiff erinnern. Zahlreiche Stationen wie Navigation oder Maschinenraum locken mit nicht minder vielen Knöpfen, die im Ernstfall jedoch nicht alle benötigt werden. Thema Missionen: Der berühmte Kobayashi-Maru-Test fehlt genausowenig wie ein Blindflug durch einen Sternennebel à la »Der Zorn des Khan«. Zwischen den Einsätzen greifen Sie in edel gemachten Filmsequenzen in die Rahmenhandlung ein: Schlichten Sie Streitereien Ihrer Crew, oder gehen Sie Commander Chekov im Labor zur Hand.

Empfohlen von ... James T. Kirk: Trotz wachsender Leibes- und schrumpfender Haarfülle überlistet der ehemalige Akademie-Chef die Simulatormissionen noch heute.

STARFLEET ACADEMY

- **Hersteller:** Interplay
- **Test in Ausgabe:** 11/97
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	70
Sound:	80
Atmosphäre:	80

20% / 20% / 60%

Spielspaß: 82

Shadows of the Empire

Computerlogbuch: Wo LucasArts draufsteht, steckt meist »Star Wars« drin – die Umsetzung des N64-Moduls **Shadow of the Empire** läuft nur mit einer 3D-Grafikkarte. Dann geht es in zahlreichen Action-Etappen hardwarebeschleunigt gegen den bösen Prinzen Xizor, der obendrein Luke Skywalker einen Kopf kürzer machen will.

Maschinenraum: Zu Lande, im Vakuum und in der Luft – das Betätigungsfeld des Helden Dash Rendar ist weit gefächert. Bei seinem Kampf gegen Xizor muß er außerdem auf den jungen Luke achtgeben, der schließlich einmal groß und stark werden soll. Das Spielprinzip von Shadows erinnert vom Abwechslungsreichtum der Umgebungen her an »Rebel Assault«: In unterschiedlichen Abschnitten müssen Sie mal auf der Eiswelt Hoth die Angriffe der Imperialen abwehren, dann auf einem Speeder Bike durch Mos Eisley brettern, oder sich gar zu Fuß vorankämpfen. Letzteres gemahnt an einen 3D-Shooter, doch Sie können auch in einer Lara-Perspektive umhertigern. Allerdings läuft das alles nicht mehr wie auf Schienen wie im vorberechneten Rebel-Assault-Duo – Sie dürfen teilweise beliebig lange an einem Ort verharren und müssen nicht nur alles abschießen, was sich bewegt.

Empfohlen von ... Luke Skywalker: Früh übt sich, was einmal ein waschechter Jedi-Ritter werden will – sofern Sie sein vorzeitiges Ableben verhindern.



SHADOWS OF THE EMPIRE

- **Hersteller:** LucasArts
- **Test in Ausgabe:** 11/97
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

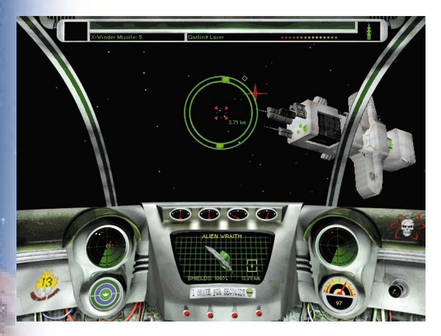
Grafik:	60
Sound:	80
Atmosphäre:	70

10% / 10% / 80%

Spielspaß: 78

■ Action-Faktor ■ Simulations-Faktor ■ Strategie-Faktor

X-COM: Interceptor



Computerlogbuch: Die beliebte Strategieserie betritt Neuland: Statt rundenbasierter Taktik mischt Microprose Weltraum-Action, Aufbau-Strategie und Ressourcen-Management im 50er-Jahre-Flair. In **X-COM: Interceptor** gibt es, fünf Alienrassen in ihre Schranken zu weisen und zugleich die eigenen Stationen auszubauen und zu verteidigen.

Maschinenraum: Als Befehlshabers eines terranischen Stützpunkts ist es Ihre Aufgabe, Außenposten, Frachtraumer und Erzgewinnungs-Plattformen vor den feindlichen Übergriffen zu schützen. Dazu nehmen Sie in einem Abfangjäger Platz, der im Laufe des Spiels mit feinen Extras aufgerüstet werden darf. Obendrein sorgen Sie für den Ausbau Ihres Stützpunktes mit Hangars, Lagern oder Waffensystemen oder errichten bis zu sieben neue Basen. Diese fungieren als Startpunkte zukünftiger Missionen. So intelligent die Wingmen agieren, so schnell wiederholen sich die Einsatzarten. Das wird zum Teil durch die spärlich durchsickernde Hintergrundgeschichte ausgeglichen, die mit Hilfe von abgefangenen Funksprüchen der Außerirdischen erzählt wird. Trotzdem ist der Genremix eine hochwillkommene Innovation in einem eher statischen Genre, nicht zuletzt wegen der Menügrafiken im Wirtschaftswunder-Stil.

Empfohlen von ... Cliff McLane: Der Orion-Kommandant vermißt beim Interceptor-Retro-Ambiente die Bügeleisen-Brücke seines Raumschiffes keine einzige Sekunde.

X-COM: INTERCEPTOR

- **Hersteller:** Microprose
- **Test in Ausgabe:** 7/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	70

30% · 50% · 20%

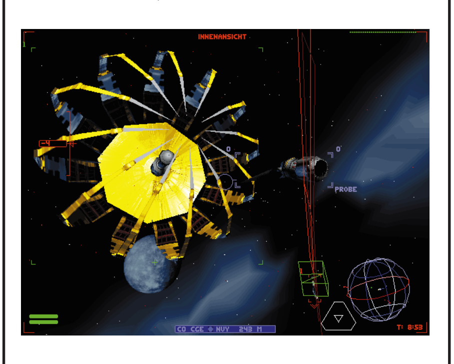
Spielspaß: 75

I-War

Computerlogbuch: Und ewig feuern die Laser – abtrünnige Kolonisten, die Indies, rücken in **I-War** den im Commonwealth zusammengeschlossenen Erdbewohnern auf den Pelz. Hinter einem Wust von Menüs und überfrachteten Kontrollen versteckt sich ein gradliniger »Wing Commander«-Klon.

Maschinenraum: Anders als beim großen Vorbild wird Ihnen Ihre Mission nicht fest vorgegeben – statt dessen suchen Sie sich aus einer Liste von Aufträgen einen genehmen aus. Das kann das Reparieren eines Satelliten, eine Eskorte oder ein direkter Einsatz gegen die Indies sein. Ihr Schiff verfügt über mannigfaltige Datenbanken und Autopilot-Modi, die auf den ersten Blick eine durchaus abschreckende Wirkung entfalten. Doch nach einer Weile ist diese Hürde überwunden und der Blick frei für I-Wars Besonderheiten: Ihre Kommandobrücke kann, ähnlich wie bei der Enterprise, vom Rumpf abgekoppelt werden und frei agieren. Eine Fernsteuerung hilft beim Manipulieren anderer Gleiter, die eine Art Kondensstreifen hinterlassen; das erleichtert das Anpeilen ungemein im doch perspektivisch beziehungsweise orientierungstechnisch eher unüberschaubaren Weltraum. Videosequenzen tauchen übrigens – die »Starfleet Academy« läßt grüßen – stets während der Missionen auf – das schürt die Atmosphäre und bringt neue Dynamik ins Geschehen.

Empfohlen von ... C3PO: Roboter, die mehrere tausend Sprachen sprechen, haben wohl auch mit I-Wars wüster Komplexitäts-Last keinerlei Probleme.



I-WAR

- **Hersteller:** Infogrames
- **Test in Ausgabe:** 1/98
- **Anspruch:** Profis

Grafik:	80
Sound:	60
Atmosphäre:	60

10% · 40% · 50%

Spielspaß: 72

X-Wing vs. TIE Fighter

Computerlogbuch: »X-Wing« war ein Kassenschlager, »TIE Fighter« kein minderer Erfolg – was liegt da näher als eine Mehrspielervariante namens **X-Wing vs. TIE Fighter**, in der Sie entweder als Rebell oder imperialer Pilot den Widersacher ins Fadenkreuz nehmen?

Maschinenraum: Altmeister Lawrence Holland, für zahlreiche Lucas-Flugsimulationen wie »Battle over Britain« und das X-Wing-/TIE-Fighter-Duo verantwortlich, wollte mit seinem Team etwas ganz Besonderes realisieren: eine filmreife Raumschlacht im Star-Wars-Universum auf dem heimischen PC. Und, ganz wichtig: Nicht nur einer, sondern bis zu acht Mitspieler sollten sich in verschiedenen Geschwadern beharken. Ehrenhafter Gedanke, doch X-Wing vs. TIE Fighter krankt an einer entscheidenden Stelle: Trotz der überarbeiteten X-Wing-Grafik-Engine und rund 60 neuen Missionen, darunter zum Beispiel die Verteidigung eines großen Schlachtschiffes, langweilt sich ein Einzelspieler schnell. Weder Rahmenhandlung noch Kampagnen sorgen für Zusammenhalt. Die Missions-CD »Balance of Power« (78 Punkte in Ausgabe 2/98) bügelt diese Schwächen etwas aus, wenngleich die Zahl der Zwischensequenzen noch immer recht gering ist.



Empfohlen von ... Darth Vader: Es gibt doch nichts Schöneres als einen im Feuerball verglühenden Rebellen-X-Wing.

X-WING VS. TIE FIGHTER

- **Hersteller:** LucasArts
- **Test in Ausgabe:** 7/97
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	50
Sound:	60
Atmosphäre:	50

10% · 30% · 60%

Spielspaß: 70

■ Action-Faktor ■ Simulations-Faktor ■ Strategie-Faktor

Xenocracy

Computerlogbuch: Grolier Interactives Beitrag zur Flugwelt beschränkte sich bislang auf die irrwitzige Insektensimulation »Banzai Bug«. Mit **Xenocracy** geht es erstmals in ein relativ unfriedliches Sonnensystem, in welchem Sie vier Parteien im Auge behalten müssen.

Maschinenraum: Die Planeten Merkur, Venus, Erde und Mars sind in einigen Jahrtausenden von Menschen besiedelt. Möglich wurde das durch das Mineral Lycosite, das die Überlicht-Triebwerke funktionsfähig macht. Um dieses Material kämpfen die Fraktionen verbissen, denn es gibt eher zuwenig als zuviel davon. In recht durchschnittlichen Videoübertragungen werden Sie stets von jeweils zwei Parteien gleichzeitig um Hilfe angerufen, denn Ihre Organisation muß für ein Gleichgewicht der Kräfte sorgen. Also heißt es gut abwägen, wer die Wahrheit spricht, bevor Sie vorschnell die Falschen unterstützen. Neben dem Einäschern einer Piratenbasis warten Geleitschutz-, Verteidigungs- und gelegentliche Bodenmissionen auf Ihr Mitwirken. 3D-Karten werden fast schon selbstverständlich unterstützt. Doch weder frei konfigurierbare Raumschiffe und Cockpit-Displays noch plötzlich auftauchende Aliens können Sie vor dem unspannenden Alltag im All retten – Options- und Grafikvielfalt macht noch kein gutes Spiel.

Empfohlen von ... Kathryn Janeway: Genau das Richtige für Kommandanten, die vor dem Abgeben des ersten Schusses stundenlang voller Hingabe diskutieren wollen.



XENOCRACY

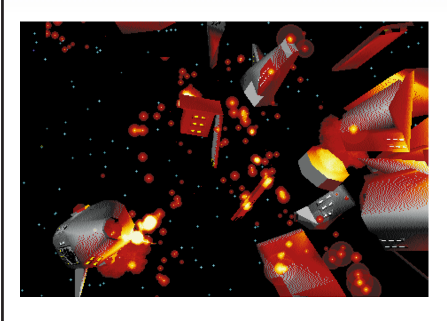
- **Hersteller:** Grolier/Ubi Soft
- **Test in Ausgabe:** 7/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	50

20% / 20% / 60%

Spielspaß: 67

Darklight Conflict



Computerlogbuch: Mit PlayStation-Umsetzungen für den PC ist das so eine Sache – doch **Darklight Conflict** von Electronic Arts sorgt erfreulicherweise für unkomplizierten Auf-sie-mit-Gebrüll-Spaß.

Maschinenraum: Abteilung abstruse Namen: Im Dienste der Reptonier kämpfen Sie gegen die finsteren Ovonier. Dieser völlig neuartige Plot, besser, das daraus resultierende Spielgeschehen, wird durch ein Feuerwerk an Effekten versüßt. Jeder getroffene Gegner, und sei er noch so klein, vergeht beispielsweise in einem wahren Lichtermeer. Aus einem Pool von fünf verschiedenen Fliegern bekommen Sie zu Beginn einer Mission ein Gefährt zugeteilt, mit dem Sie dann die üblichen Eskorten, Patrouillen oder Angriffe absolvieren. Im Hyperraum tanken Sie und Ihre Flügelmänner neue Energie – Befehle nehmen die Kampfgenossen jedoch nicht entgegen. Allerdings gibt es weder verzweigende Missionsräume, noch aufwendige Zwischensequenzen. Auf die Rahmenhandlung haben Sie bei aller Abwechslung praktisch keinen Einfluß. Sie feuern sich nach und nach durch alle 50 Missionen, dann ist das Spiel vorbei. Lediglich ein Arcade-Modus mit stetig wachsender Gegnermenge stünde noch offen. Hier merkt man Darklight Conflict dann doch die Konsolen-Herkunft an. Programmiert wurde der ganze Spaß von Rage, die Anfang dieses Jahres die High-Tech-Schießbude »Incoming« veröffentlichten.

Empfohlen von ... Buck Rogers: Bei dieser Ballerorgie wird jede TV-Serie aus den 70er Jahren neidisch.

DARKLIGHT CONFLICT

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 6/97
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	50

10% / 90%

Spielspaß: 60

Adrenix

Computerlogbuch: Es muß auch mittelmäßig bis schlechte Spiele geben. **Adrenix** kupfert gnadenlos bei »Descent« und »Forsaken« ab; die Garantie für einen guten Titel ist das noch lange nicht.

Maschinenraum: Mit Adrenalin hat Adrenix leider nix zu tun – eher mit einer Klinikpackung Valium. Der böse General Pillermann (fragen Sie nicht) benutzt harmlose Bürger als Versuchskaninchen für die Wunderdroge Adrenix. Diese macht aus einem ehrbaren Pazifisten eine blutrünstige Kampfmaschine, was die obligatorische Rebellenorganisation auf den Plan bringt. Selbstverständlich gehören auch Sie zu den Widerständlern und besteigen in deren Auftrag einen schnittigen Kampfgleiter. In einer Art Forsaken für Arme geht es nun durch 24 Level, in denen



allerhand robotisches Kroppzeug auf seine Auslöschung wartet. Diese sind uninspiriert bis langweilig aufbereitet. Die Gegner, die sich darin tummeln, müssen Sie mit der Lupe suchen – Sie sind futzelig klein und wenig schön dargestellt. Doch was nützen stellenweise passables Leveldesign, zehn verschiedene Waffen, ein Allzeit-bereit-Speichermodus und eine Netzwerkoption, wenn man genausogut Forsaken oder den Descent-Doppelpack spielen könnte? Eben, rein gar nichts. Also lassen Sie Adrenix bitte im Ladenregal stehen.

Empfohlen von ... niemandem: Bis zum Redaktionsschluß wollte keine Berühmtheit aus Film, Funk und Fernsehen ihren Namen für solch spielerisches Mittelmaß hergeben.

ADRENIX

- **Hersteller:** Playmates Interactive
- **Test in Ausgabe:** 9/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	50
Sound:	60
Atmosphäre:	40

10% / 90%

Spielspaß: 54

Neues von Wing-Commander & Co.


Andy Hollis wechselt von irdischen Schlachtfeldern ins Weltall.

Unglaublich, aber wahr: Mitte Oktober verließ das Team Maverick seine Büros bei Origin. Eigentlich nichts Besonderes, wären es nicht die Mannen um Rod Nakamoto gewesen, die die »Wing Commander«-Serie betreu(t)en. Sie gründeten im heimatlichen Austin, Texas, ein neues Entwicklungsstudio. Gerüchten zufolge soll sich GT Interactive die Rechte an der noch namenlosen Firma geschnappt haben. Was wird nun aus **Wing Commander 6**, **Privateer 3** und **Wing Commander Online**, die alle drei in mehr oder weniger weit fortgeschrittenen Designstadien stecken? Altmeister Andy Hollis wurde abkommandiert, die Dagebliebenen bei Origin in Schwung zu bringen und dafür zu sorgen, daß die Projekte weitergeführt werden. Übrigens soll nach Insider-Informationen der gute Maniac sein eigenes Spin-off bekommen: »The Maniac Missions« lautet angeblich der

Star Trek: Klingon Academy

Nach dem durchaus erfolgreichen »Starfleet Academy« will Interplay noch rasch die Star-Trek-Lizenz vor der Übergabe an Activision nutzen und eine Fortsetzung namens **Klingon Academy** ins Leben rufen. Schließlich ist es nicht jedermanns Sache, immer artig gescheitelt im blitzblanken Föderationsraumer durchs All zu gondeln. Bei den Klingonen ist das anders: Gerümpel, Dampfschwaden und allerlei Kakerlaken gehören zum festen Inventar eines Bird of Prey - da kann ein Krieger auch getrost auf die Morgenwäsche verzichten, ohne von seinem Captain einen Eintrag in die Personalakte zu bekommen.

Als Krieger Torlek schickt General Chang Sie auf der klingonischen »Elite Command Academy« in Einsätze, die Sie in Asteroidenfelder, Ionenstürme, Nebel und zu Schwarzen Löchern führen. Anders als beim Vorgänger dürfen Sie sich sogar an großen Mutterschiffen sechs verschiedener Rassen versuchen, denen Sie mit neuen Waffen wie dem Antimaterie-Projektor oder der Traktorstrahl-Resonanzkanone das Fürchten lehren sollen. Über 30 neue Raumschiffe in ebenso vielen Missionen warten im ersten Quartal '99 auf Sie.


Flamme empor - dieses ehemals stolze Föderationsschiff hat nur noch Schrottwert.

Descent 3

Vor »Forsaken« war »Descent« - und nach Forsaken kommt **Descent 3**. Der dritte Teil der erfolgreichen Tunnelhatz läuft ausschließlich mit 3D-Karte und wagt sich erstmals auch ins Freie. Ging es bislang nur darum, Roboter in verwinkelten Minen auszuschalten, fliegen Sie nun auch über der Oberfläche eines zunächst unbekannten Planeten. Zwei Grafik-Engines sind dafür verantwortlich, ein Wechsel zwischen den beiden, davon konnten wir uns überzeugen, geht völlig nahtlos vonstatten. Endlich wird die Geschichte von »Descent 2« zu Ende geführt, bei dem Sie sich zum Schluß in einer völlig unbekannten Ecke des Weltraums wiederfanden. Drei neue Schiffe mit zehn nicht minder neuen Waffensystemen freuen sich schon auf die Erkundung der 15 umfangreichen Level, die leider erst Anfang nächsten Jahres zu haben sind. Entwickler Parallax (beziehungsweise dessen Team Outrage) zeichnet wie bei den ersten zwei Episoden dafür verantwortlich.

Die Tunnelsysteme in Descent 3 zeigen sich optisch deutlich schicker als die der beiden Vorgänger.

Babylon 5

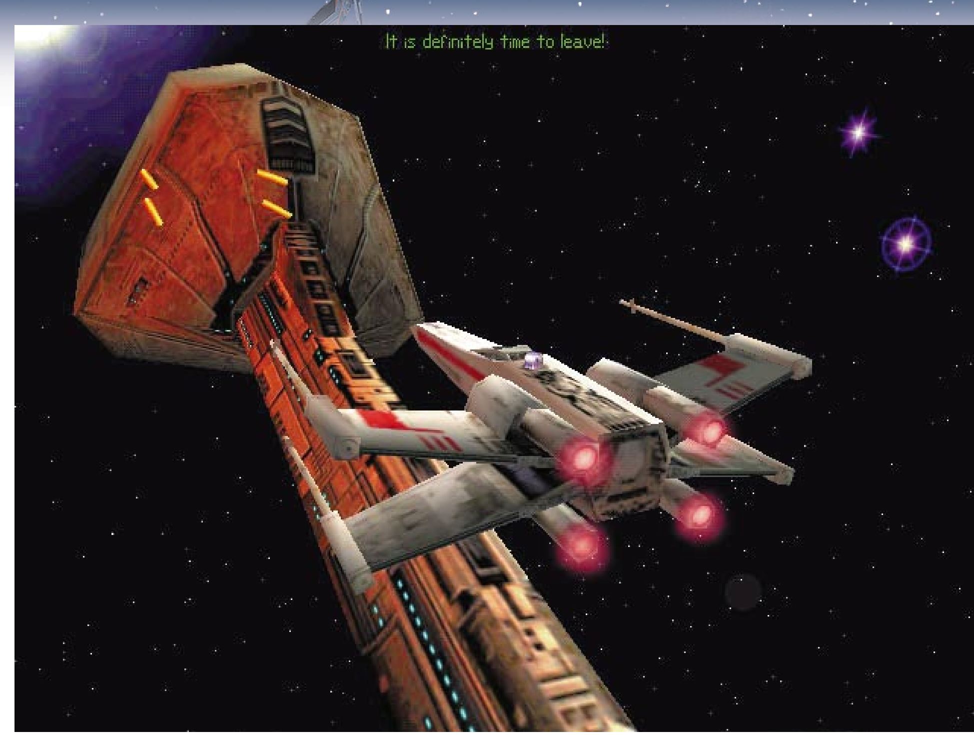
Rutsch rüber, Star Trek! Das wünschen sich zumindest die Produzenten der Science-Fiction-Serie **Babylon 5**, die mit einem etwas düsteren Szenario und komplett computergenerierten Effekten 1994 an den Start ging. Das passende Spiel dazu kommt im nächsten Frühjahr von Sierra: In einer Art »Wing Commander« durchspielen Sie eine Geschichte rund um die Raumstation Babylon 5. Böse Zungen könnten jetzt anführen, daß das Spiel einfach zu programmieren ist - schließlich stammen bereits in der TV-Serie alle Raumschiffe aus dem Computer und können, entsprechend an den PC angepaßt, einfach weiterverwendet werden. Fakt ist, daß die kreativen Köpfe des Spezialeffekte-Teams auch hinter dem Spiel stecken und daß die Zwischensequenzen mit Originaldarstellern in den echten Kulissen gedreht werden. Hauskomponist Christopher Franke (Ex-Tangerine Dream) sorgt für die musikalische Untermalung. **(ra)**



Fast so schön wie im Fernsehen: die Raumschiffe in Babylon 5.

X-Wing Alliance

Nach den »TIE Fightern«, »X-Wings« und allen anderen Buchstaben-Jets, die wir in diversen PC-Inkarnationen der »Star Wars«-Trilogie fliegen duften, gibt uns LucasArts nun endlich das ultimative Raumschiff in die Finger: den »Rasenden Falken«.

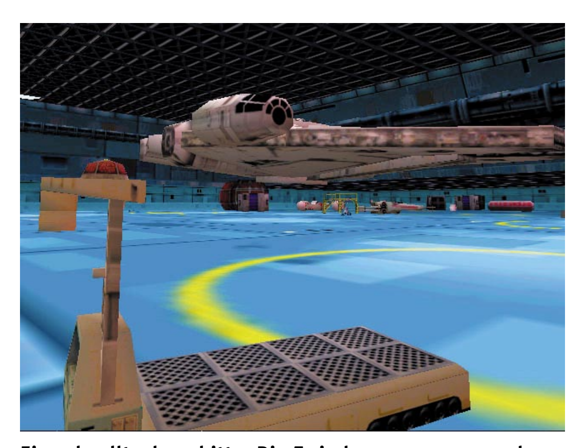


Heißa – selbstverständlich dürfen Sie in X-Wing Alliance auch den namensgebenden Rebellenjäger steuern.

Für die einen ist er das beste Schiff der Galaxis, für die anderen ein fliegender Schrotthaufen. Han Solo würde sich nie von ihm trennen, Lando Calrissian will ihn wiederhaben, und Chewbacca kennt ihn wie seine Wookie-Westentasche. Die Rede ist vom schnellsten Schiff diesseits des Andromeda-Nebels, dem modifizierten corellianischen Frachter. Fans kennen ihn natürlich besser als den »Millenium Falcon« oder, in der deutschen Fassung, den »Rasenden Falken«. Genau der wartet als Belohnung auf alle, die in LucasArts' neuester Weltraum-Simulation **X-Wing Alliance** erfolgreich alle 50 Missionen überstehen.

Star Wars trifft den Paten

In »X-Wing« wurde die Story aus der Sicht der Rebellen geschildert, während man sich in »TIE Fighter« auf die Seite des Imperiums schlagen konnte. In X-Wing Alliance öffnet sich Ihnen eine dritte Perspektive, nämlich die der Schmuggler. Diese am äußersten Rand der Legalität angesiedelte Gruppe mischte sich in allen Star-Wars-Filmen unters Volk.



Einmal volltanken, bitte: Die Zwischensequenzen werden mit Hilfe der Spielgrafik-Engine dargestellt.

So lungerte in der Bar des Mos-Eisley-Raumhafens bekanntlich eine Auswahl dieser Desperados oder, mit den Worten von Obi Wan Kenobi, »der Abschaum der Galaxie« herum. Han Solo persönlich schmuggelte für Jabba the Hut, und im erweiterten Krieg-der-Sterne-Universum wird in unzähligen Comics und Büchern wesentlich detaillierter auf die Thematik eingegangen. Ein solcher Ableger war ja auch »Shadows of the Empire«, wo Sie erstmals neue Charaktere wie Dash Rendar und Prinz Xizor, den Erzfeind Darth Vaders, zu sehen bekamen. Larry Holland, der Produzent aller bisherigen Star-Wars-Titel und von Klassikern wie »Their Finest Hour« übernimmt mit seiner Firma Totally Games auch die Verantwortung für Alliance. »Die Story«, so Holland, »liegt irgendwo zwischen der ›Rückkehr der Jedi-Ritter‹ und ›Der Pate‹. Wir wollten den Konflikt zwischen den Rebellen und dem Imperium aus der Sicht einer dritten Partei wiedergeben. Dem Spieler sollen dabei mehrere Spielvarianten zur Verfügung stehen.« X-Wing Alliance kombiniert zwei Ideen. Zum einen beginnen Sie als Mitglied einer prominenten Schmugglerfamilie, die seit Jahren mit einer anderen im Clinch liegt. Ihr



Am Hangartor dieses Raumhafens geht es zu wie auf dem Münchener Mittleren Ring im Berufsverkehr.

Charakter gehört zum Ozzameen-Clan, den Rivalen der Viraxo-Familie. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Güter quer durch das All zu schmuggeln, während um Sie herum der Bürgerkrieg tobt. Hier kommt der zweite Gedanke zum Tragen: Früher oder später werden Sie Teil dieses Konflikts, wobei es Ihnen überlassen bleibt, mit welcher Seite der Macht Sie sympathisieren. Da Sie in erster Linie ein Schmuggler sind, wenden Sie sich natürlich der Gruppe zu, die Ihren eigenen Zielen förderlich ist. Somit gilt es zwei Aufgaben zu erfüllen: Die Viraxo auszuschalten und dann im Krieg mitzukämpfen. Als Sidekick und Copiloten finden Sie den obligatorischen Droiden, und selbst Ihre Schwester hilft bei einigen Missionen aus.

Freiwillige vor!

Ungefähr zwei Drittel der Missionen in X-Wing Alliance sind militärischer Natur, während der Rest sich

mit dem Ozzameen-Viraxo-Konflikt beschäftigt. Die erstgenannten Aufträge sind Pflicht, der Familienkrieg dagegen ist die Kür. Allerdings wird sich wohl kaum ein Spieler die Gelegenheit entgehen lassen, in den neuen Schiffen der Ozzameen-Familie durchs All zu fliegen. Einige dieser Raumer sind – ebenso wie der Millenium Falcon – corellianische Frachter. Auf diese Weise können Sie sich bereits im Vorfeld auf den letzten Teil des Spiels einstimmen, in dem Sie einen solchen steuern werden.

Die 50 Missionen erstrecken sich über acht Kapitel, an deren Ende der ultimative Preis für alle Fans wartet: Im Pilotensitz des Falken kämpfen Sie in der Schacht von Endor auf der Seite der Rebellen gegen die im Todesstern verbarrikadierten Imperialisten. Hier übernehmen Sie die Rolle, die im Film von Lando Calrissian gespielt wurde und lenken den Falken ins Innere des Todessterns, um dessen Reaktorkern zu zerstören. Storygerecht fliegt sogar Wedge Antilles an Ihrer Seite. Ton und Bild wurden direkt aus »Return of the Jedi« übernommen und sorgen für die richtige Atmosphäre. Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf bekannte Charaktere wie Han, Luke, Lando und Dash Rendar.

Auch Kopfgeldjäger sind zu finden, allerdings will Larry Holland sich darüber nicht näher äußern. Rechnen Sie aber mit dem Schlimmsten, also Boba Fett, 4-LOM, IG-88 und Bossk. Außerdem haben Sie es aus geschäftlichen Gründen hin und wieder mit der Black Sun zu tun, einer kriminellen Organisation, die von unserem alten Bekannten, dem dunklen Jedi Xizor angeführt wird.



Kein Bild, kein Ton – das sollte sich im Briefing-Ernstfall aber geändert haben.

Mission not impossible

Die neuen Missionen werden wesentlich komplexer und länger sein als in den Vorgängern. Sie agieren in vier verschiedenen Regionen, die teilweise mehrfach angeflogen werden müssen. In einer typischen Mission, während der ein gegnerisches Großraumschiff ausgeschaltet werden muß, kämpfen Sie sich zum Beispiel durch den ersten Sektor, finden den Widersacher im dritten und zerstören seine Schutzschilde. Dann fliegen Sie in den zweiten Sektor, um Ihr Schiff wieder zu bewaffnen. Danach gilt es, den Gegner wiederzufinden und ihn endgültig zu eliminieren. Dabei ist der Hyperraum ein richtiges Spielszenario und keine gerenderte Zwischensequenz mehr. Um in einen neuen Sektor zu gelangen, muß zuerst eine Navigationsboje gefunden werden, bevor der Sprung eingeleitet werden kann. Erst dann zischen – so schön wie im Film – die Sterne an Ihrem Cockpit vorbei. Totally Games setzt für X-Wing Aliance die Grafik-Engine von »X-Wing vs. TIE Fighter« ein, die natürlich um zahlreiche neue Features erweitert wurde. Alle Zwischensequenzen werden nun »live« gerendert, wodurch die Umgebung wesentlich realistischer wirkt. In einem Hangar wuseln Droiden umher, Mechaniker werkeln an beschädigten Schiffen, und Ihre Crew installiert Raketen und schleppt Munition herbei. »In X-Wing Alliance«, erklärt Holland, »werden wir in der Lage sein, doppelt so viele Schiffe pro Szene einzusetzen als bisher. Das können unter Umständen mehrere hundert sein.« Diese erweiterten Funktionen sind auch nötig, wenn es Totally Games gelingen soll, die Schlacht von Endor nachzustellen. Schließlich war im Film in dieser Szene vor lauter Schiffen kaum noch Weltall zu sehen, und vor lauter furioser Action wußte man kaum, wo man zuerst hinschauen sollte.



Freie Sicht für freie Schmuggler: Im Cockpit des Rasenden Falken haben Sie alles im Blick.



Zwei der nun deutlich detaillierter dargestellten Flieger: ein X-Wing (große Kampfkraft, oben) und ein Frachter (großer Laderaum).



Mehrspieler-Falken?

X-Wing Alliance wird eine Mehrspieler-Option enthalten, wobei noch nicht feststeht, ob Sie in diesem Modus auch den Falken fliegen können. Neben rund 15 Missionen soll auch ein Editor dabei sein. Mit Hilfe dieses Tools legen Sie den Typ beziehungsweise die Anzahl der Schiffe und ähnliche Werte fest. Auch diese Szenarien spielen sich in vier verschiedenen Regionen ab. Über die mögliche Teilnehmerzahl will man sich jedoch noch nicht äußern.

X-Wing Alliance hat dem Anschein nach alles, was das Herz eines Star-Wars-Fans begehrt. Dazu gehört natürlich auch ein haltbares Erscheinungsdatum. Sollte die Macht mit uns sein, dürfen wir im ersten Quartal nächsten Jahres mit dem Spiel rechnen. Ansonsten hilft nur ein klassischer Jedi-Gedanken-Trick: »Geduld, junger Skywalker!« **(Markus Krichel/ra)**

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware

Thomas Köglmayr

IN Billige 17-Zöller. Zwar taugen die Super-Schnäppchen den ersten Tests nach nicht allzuviel. Dafür sind 400 Mark für einen 17-Zoll-Monitor auch nicht allzuviel Geld. Vielleicht geht damit der Trend tatsächlich zum Zweitmonitor, wie es Windows 98 ja glauben machen will.

OUT Das Gerangel um den neuen Sound-Standard zwischen A3D und Soundblaster Live. Es ist zwar verständlich, daß jeder seine Variante durchsetzen will, doch sollte man aus der Vergangenheit gelernt haben und sich zuerst an einen Tisch setzen. Sonst sind wieder die Spieler die Dummen, die sich jetzt die »falsche« Karte kaufen, die später von niemandem mehr unterstützt wird.

start

Schnellebige Zeiten

Man kann sich auf gar nichts mehr verlassen. Da hat man sich über Jahre daran gewöhnt, daß der schnellste Prozessor auf dem Markt gerade gut genug ist für die neuesten Spiele: Jetzt heißt es schon wieder umdenken. Im Moment bekommt man CPUs, deren Leistungspotential von keinem Spiel ausgereizt wird. Selbst die dicksten Grafikhämmer bringen einen Pentium II mit 450 MHz nicht ins Schwitzen.

Können also die Spieler endlich auf Sparkurs gehen und immer die preiswerte Vorgängerversion der aktuellen Leistungsträger kaufen? Es sieht ganz danach aus, denn für das unglaublich flotte Endresultat ist längst nicht mehr die CPU allein verantwortlich. Viel mehr sind es die Grafikbeschleuniger, die ihr kräftig Schützenhilfe leisten. So bräuchte man, um auch nur die Arbeit einer Voodoo-1-Karte per CPU zu erledigen, einen Prozessor mit rund 3 GHz Taktfrequenz. Und die neue Generation von Grafikbeschleunigern, gegen die eine alte Voodoo ziemlich mickrig aussieht, steht bereits in den Startlöchern.

Nachdem wir schon vorab die Beta-Boards getestet haben, wird es in dieser Ausgabe ernst für die Kandidaten. Jetzt kann sich keiner mehr herausreden, daß fehlende Leistung an mangelndem DirectX 6 oder Beta-Treibern liegt, denn die Karten in unserem Hardware-Schwerpunkt kann man ganz normal kaufen. Lesen Sie ab Seite 240 selbst, wer die Krone bei den 3D-Beschleunigern erringt.

Ihr

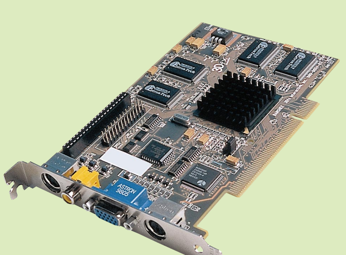
T. Köglmayr

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

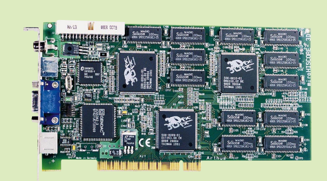


- Miro Hiscore Pro
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 9/98

Brandneu und bald zu kaufen: die Miro Hiscore Pro. Mit 8 MByte Speicher und Banshee-Chip ist diese Kombikarte schon mit Alpha-Treibern schneller als die Konkurrenz. Der 3D-Kern stammt vom Voodoo2 und die 2D-Leistung ist super. Genau die richtige Karte für alle, denen eine Voodoo-2-Lösung zu teuer oder der dadurch belegte PCI-Steckplatz zu kostbar ist.

3D-Beschleuniger

Derzeit vorne im Rennen der 3D-Beschleuniger: die Miro Hiscore 2. Mit 12 MByte Speicher und einem Voodoo-2-Chipsatz ausgestattet, gehört diese Karte mit TV-Ausgang zu den Besten auf dem Markt. Das Tempo ist gut, und die Bildqualität wird praktisch nicht beeinträchtigt. Wer beste 3D-Grafik mit hoher Spielekompatibilität haben will, kommt am Voodoo-2 nicht vorbei.



- Miro Hiscore 2
- Ca.-Preis: 600 Mark
- Gestestet in Ausgabe 6/98

Boxen



- Bose Acoustimass
- Ca.-Preis: 1700 Mark
- Gestestet in Ausgabe 12/97

Bose steht nicht nur im HiFi-Bereich für Qualität. Auch die PC-Lautsprecher Acoustimass haben es in sich. Keine andere Box im Computer-Bereich verträgt so gewaltige Lautstärken, ohne zu verzerren. Damit sind quasi Granateinschläge in Originallautstärke möglich. Auch die Beschallung der nächsten Fete stellt mit dem Acoustimass-System von Bose kein Problem dar.

CD-Recorder

Zuverlässigkeit ist Trumpf bei CD-Recordern. Und davon bietet der CDR55S von Teac eine ganze Menge. Der SCSI-Brenner verfügt über alle wichtigen Features zum Schreiben von Daten- und Audio-CDs und vermurkst selbst bei vierfacher Brenngeschwindigkeit kaum einen Rohling. Wer komplette CDs unter 20 Minuten brutzeln will, wird mit dem Teac glücklich.



- Teac CDR55S
- Ca.-Preis: 750 Mark
- Gestestet in Ausgabe 4/98

DVD-Laufwerk



- Pioneer DVD-A02
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 8/98

Das DVD-A02 von Pioneer ist der Leistungsstar in dieser Kategorie. Im DVD-Betrieb schaufelt das Laufwerk etwa 3,1 MByte pro Sekunde in den Speicher. Im CD-ROM-Betrieb sind es immer noch sehr gute 2,3 MByte. Die Installation ist zwar etwas kitzlig, doch das wird durch die hohe Laufruhe, die schnelle Zugriffszeit und die komfortable Slot-Technik mehr als ausgeglichen.

CD-ROM-Laufwerk

Tempo ist bei CD-ROM-Laufwerken nur durch noch mehr Tempo zu ersetzen. Momentan die Nase vorn hat das NEC-CDR3000, das mit maximal 40facher Geschwindigkeit aufwartet. Selbst im schlechtesten Fall kommt das Laufwerk immer noch auf die 17fache Geschwindigkeit. Die Zugriffszeit von 80 Millisekunden paßt zum flotten Tempo. Nur etwas laut ist es.

- NEC CDR3000
- Ca.-Preis: 190 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

Monitor

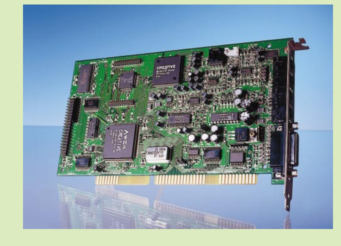


- Samsung Syncmaster 700p Plus
- Ca.-Preis: 1300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 6/98

Unsere aktuelle Monitor-Kaufempfehlung stammt von Samsung. Der 17-Zoll-Monitor Syncmaster 700p Plus arbeitet mit satten 96 kHz Horizontalfrequenz und ermöglicht damit auch bei hohen Auflösungen noch sehr gute Bildwiederholraten. Der Monitor läßt sich komfortabel per On-Screen-Display einstellen und besitzt eine ausgezeichnete Entspiegelung.

Soundkarte

Die problemloseste Karte für den Spielebereich ist die »Kleine« von Creative Labs: die Soundblaster AWE 64 Value. Besonders, wenn es einmal ein angegrautes DOS-Spiel sein soll, liegt man mit der Soundblaster weit vorne – kaum ein Spiel ist inkompatibel zu diesem Standard. Ebenfalls nicht zu verachten ist das absolut stabile Verhalten unter Windows.



- Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value
- Ca.-Preis: 130 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/98

Joystick



Schon lange an der Spitze hält sich der **Sidewinder Precision Pro** von Microsoft. Der Allround-Joystick bietet nicht nur die beste Einbindung in Windows 95, sondern macht auch durch seine Stabilität und die ergonomische Plazierung der Tasten Freude. Wegen der digitalen Übertragungswege der Signale ist allerdings bei reinen DOS-Spielen nichts damit anzufangen. Solche Spiele sind aber schon quasi ausgestorben.

- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca.-Preis: 140 Mark
- Gestestet in Ausgabe 2/98

Force-Feedback-Lenkrad



Das **Sidewinder Force Feedback Lenkrad** von Microsoft ist momentan das beste, was man mit Force-Feedback kaufen kann. Es liegt hervorragend in der Hand, alle Knöpfe und Hebel lassen sich leicht erreichen. Bei Bedarf ist die FF-Unterstützung mit einem Druck auf die Hupe abschaltbar. Einziger Schwachpunkt: die bloß für dicke Schreibtischplatten geeignete Befestigung. Dieses Manko ist aber mit einem dicken Buch zu beheben.

- Microsoft Sidewinder Force Feedback Lenkrad
- Ca.-Preis: 400 Mark
- Gestestet in Ausgabe 11/98



Flighstick



Der **Cyborg Stick 3D digital** von Saitek hat es wahrlich in sich: Kein anderer Flightstick auf dem Markt läßt sich so perfekt an unterschiedliche Pilotenhände anpassen. Selbst die Höhe der Handballenauflage ist verstellbar. Dazu kann der gesamte Stick für Linkshänder umgebaut werden. Die bequeme Programmierung und die beiden Shift-Knöpfe für die Mehrfachbelegung der Tasten komplettieren das Bild.

- Saitek Cyborg Stick 3D digital
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Gestestet in Ausgabe 11/98

Gamepad



Auch bei den Gamepads führt Microsoft derzeit das Feld an. Mit dem **Sidewinder Freestyle Pro** erhält man mehr als die herkömmlichen Gamepad-Funktionen. Das Freestyle Pro kann sogar Lageveränderungen in Steuersignale umsetzen. Durch einfaches Neigen kann man so beschleunigen, abbremsen und lenken. Für den Einsatz mit Flugsimulatoren gibt es dazu noch einen Schubregler, der griffgünstig in der Mitte plaziert ist.

- Microsoft Sidewinder Freestyle Pro
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Getestet in Ausgabe 11/98



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk),
Markus Krichel, Heinrich Lenhardt (hl), Philipp Schneider (ps),
Volker Schütz (vs)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Sierra/Impressions
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover ® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH,
Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Die PCI-Karte Soundblaster Live in ihrer ganzen Pracht. Neben zwei Stereo-Lautsprecheranschlüssen bietet sie auf einer separaten Blende S/PDIF-Aus- und -Eingänge sowie echte MIDI-Anschlüsse.

Test: Soundblaster Live

Die Soundblaster lebt

AUF DER CD-ROM

Die B-CD der aktuellen Ausgabe von PC Player Plus enthält auf Track 2 eine Sound-Demonstration des Soundblasters Live.

Was hat fast die gesamte Konkurrenz dem Soundkarten-Marktführer voraus? Eine PCI-Version ihres Krachmachers. Jetzt holt Creative Labs zum Gegenschlag aus. Und zwar kräftig.

Die Neue heißt ganz untraditionell »Soundblaster Live!« und ist eine PCI-Karte mit zahllosen Anschlüssen, einer zusätzlichen Blende mit noch mehr Anschlüssen und schließlich auch noch jeder Menge Software. An die Karte passen zwei Lautsprecherpaare – also insgesamt vier Boxen –, sowie ein Joystick/MIDI-Kabel. Damit sich der Joystick nicht immer mit der lästigen Konkurrenz zanken muß, sind auf der Zusatzblende richtige MIDI-Anschlüsse vorhanden. Weiterhin findet man dort außer einem digitalen S/PDIF-Ausgang sogar – tatataa! – einen digitalen Eingang und einen Anschluß für ein Surround-System.

Erster Eindruck

Die gesamte Installation ging auf unserem Testsystem ohne Schwierigkeiten vonstatten, nach dem Neustart begrüßte uns der PC mit einem zünftigen Gewitter. Sobald diese akustische Attacke überstanden waren, entdeckte Tester Henrik am oberen Rand eine weitere Task-Leiste, mit der die meisten der installierten Programme der Soundblaster Live bequem gestartet werden. Wem der Desktop vor links, rechts, unten und sonstwo ausklappenden Leisten etwas zu hektisch wird, kann diese auch via »Eigenschaften« komplett verbannen – ein herzliches Dankeschön von hier aus an die Creative-Labs-Entwickler. Bevor man das tut, sollte man aber mal alle Programm der Leiste der Reihe nach ausprobieren; so bekommt man den besten Überblick über die Fähigkeiten der neuen Dezibelschleuder. Spätestens danach hat man sich so an diese Leiste gewöhnt, daß man sie eigentlich nicht mehr missen möchte. Erwähnten wir schon, daß sich dort beliebige Programme eintragen lassen?

Damit man mit der Karte warm wird, sollte man sich als erstes die »SB Live Experience« und die »SB Live Tour« anschauen.

Stimmen hören

Die Klangerzeugung besteht laut Handbuch aus 64 Synthesizer-Stimmen, die direkt von der Karten-Hardware erzeugt werden, und weiteren 192 Stimmen, die per Software-Synthese durch die Lautsprecher tröten. Der Hardware-Synthesizer kommt ohne ein Bit Sample-RAM auf der Karte aus, wie es noch bei den Modellen AWE 32/64 üblich war. Statt dessen saugt sich die Live-Blaster die nötigen Sounds aus dem Arbeitsspeicher des PCs. Da diese Methode den PCI-Bus belastet und das System so zwangsläufig langsamer wird, schreit das förmlich nach einem Leistungstest unsererseits. Wir prüften die Systemlast mit dem guten alten Windows-MIDI-Song »Canyon«, der Medienwiedergabe sowie der »Prozessorauslastung« des Systemmonitors. Ergebnis: Der Hardware-Synthesizer frißt auf einem Pentium/180MMX (ja, ja, so einen Prozessor gibt's) rund fünf Prozent Systemleistung, das liegt also im unspürbaren Bereich. Eine reine Hardware-Stimmenerzeugung – getestet mit einem richtigen Synthesizer am Joystick/MIDI-Port – ist mit rund drei Prozent nur marginal systemfreundlicher. Im krassen Gegensatz dazu steht der 192-stimmige Software-Synthesizer, der mit 25 Prozent Prozessorauslastung zulangte. Den sollte man daher lieber vergessen. Macht aber nichts, denn die 64 Hardware-Stimmen reichen in der Praxis dicke aus.



Wer gekaufte oder mit der alten Karte gebastelte »Soundfonts« hat, kann diese ohne Probleme weiter benutzen. Die angepaßte »Vienna«-Software, mit der man den Synthesizer mit Sound-Eigenkreationen beglückt, muß man sich allerdings extra von der Creative-Labs-Web-Site laden. Darüber hinaus kann das Kärtchen bis zu 32 Stereo-Audiokanäle abspielen, worüber sich vor allem Musiker freuen. Aber auch für Otto Normalspieler sind zwei bis drei synchrone Kanäle eine feine Sache. Denn so kann er gleichzeitig ein Spiel laufen lassen und im Hintergrund einen MPEG-Player offen haben, ohne daß das eine dem anderen Programm die WAV-Wiedergabe klaut.
Die Achillesferse einer jeden bisher von uns getesteten PCI-Soundkarte war die MS-DOS-Kompatibilität. Da PCI-Karten mit Plug-and-play die Interrupts nach eigenem Gutdünken verteilen und sich nicht ohne weiteres auf die traditionellen Interrupts beziehungsweise die DMA-Kanäle 7 und 1 verbannen lassen, machten die Karten mehr oder minder viele Schereien. Um so gespannter waren wir auf das Verhalten des Nesthäkchens von Creative Labs. Und siehe da: kaum ein Grund zur Beanstandung. DOS-Spiele im Protected-Mode – eben die klassischen 3D-Shooter-Vertreter – machten sowohl unter Windows 95 als auch unter reinem MS-DOS keine Zicken. Zwar monierte ein Spiel, daß der in unserem Test-PC von der Karte benutzte Interrupt 11 nicht zum Repertoire der einstellbaren Interrupts gehöre; das Spiel lief trotzdem mit Sound und Musik.

Die dritte Dimension

Ein neues Schlagwort, über das man auf der Verpackung und im Handbuch wiederholt stolpert, heißt »Environmental Audio«. Das hört sich ziemlich wichtig an. In der Praxis ist dieser Mechanismus für zwei Dinge gut: Hall-, Chorus- und andere Effekte für beliebige Klangquellen einerseits, sowie die 3D-Soundwiedergabe mit lediglich zwei Lautsprechern auf der anderen Seite. Als Effektgerät genutzt ist das Environmental-Dingsbums eine prima Sache. Den Effektanteil kann man nämlich für alle Klangerzeuger der Karte frei einstellen und – jetzt kommt's – sogar detailliert die Parameter programmieren. Für den Chorus sind das mal so eben sechs, für den Hall zehn Parameter. Da lacht das Herz des Soundfricklers, darf er doch seinen Lieblings-3D-Shooter plötzlich in eine Kathedrale stellen. Bitte wieder beruhigen, es kommt noch dicker: Der Musiker darf auch die MIDI-Parameter festlegen, mit denen er im Sequenzer die Effektanteile bestimmt. Und die Reihenfolge der Effektverschaltung ist ebenfalls völlig wahlfrei.



Cooles Programm für angehende Musiker: »Keytar«.

Dem 3D-Sound des Environmental Audio konnten wir dagegen nur wenig abgewinnen. Ja, gut, wenn man exakt zwischen den Lautsprechern sitzt und diese exakt auf den Zuhörer gerichtet sind, meint man einen leichten Effekt wahrzunehmen. Das gehört aber eher in den esoterischen Bereich. Allerdings bietet die Karte mit ihren vier Lautsprecheranschlüssen auch eine echte 3D-Wiedergabe; so man denn vier Lautsprecher besitzt. Und das ist dann – norddeutsch formuliert – »schon'n ganz annern Schnack«. Da pfeift der Shurikan an den Ohren des Spielers vorbei, klirrt hinten rechts an die Wand und klimpert auf den Boden, ehe er still liegen bleibt. Gehört bei einer Creative-Labs-Demonstration mit Unreal. »Superklasse« drückt nur ungenügend das Gefühl aus, das man als Actionspieler bei dieser Soundkulisse empfindet.

Die Zugaben

Die mitgelieferte Software richtet sich hauptsächlich an den Hobby-Musiker: Der übliche Minimal-Wave-Editor »Wave Studio«, das Aufnahme-Programm »Sound'LE« und der Universal-Spieler »PlayCenter« sind erst mal nicht so aufregend. Witzig wird's mit dem Gitarren-Simulator »Keytar«, der ohne Fingerverrenkungen schnucklige Gitarrenriffs liefert; einfach per Mausklick. Richtig cool sind das »Mixman Studio«, das im Stile des »Music Makers« vorgefertigte Soundfragmente zu einem schicken Song verknüpft, und das ähnlich gelagerte »Rythmania«.
Ohne Einschränkungen als professionell bezeichnen muß man die Programme »Sound Forge XP« von Sonic Foundry und den MIDI-Sequenzer »Cubasis AV« von Steinberg. Als fettes Zuckerli gibt's schließlich die Vollversion von »Unreal« – und sag' bloß kein angehender Musiker, daß er nicht nebenher gerne eine Runde zockt; noch dazu mit so einem Edelklasse-Shooter.
Weitere Infos zur Karte sowie jede Menge Software und neue Treiber gibt's unter der eigens dafür eingerichteten Adresse »www.sblive.com«. **(hf)**

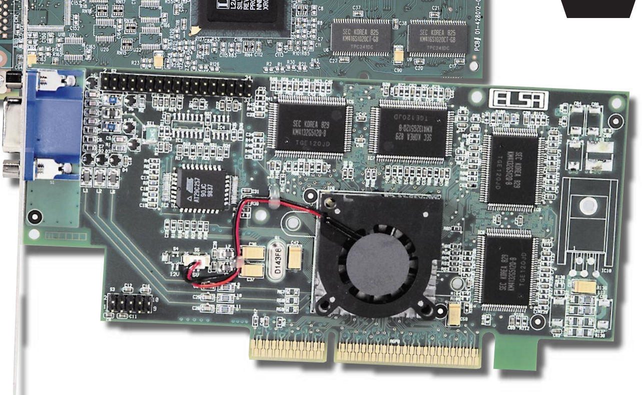
HENRIK FISCHS TEST-FAZIT

Tja, was sagt man dazu? Creative Labs hat ein neues Soundmonster erschaffen. Wer sich gerade nach einer Soundkarte umsieht und nebenbei vielleicht auch noch Musik macht, ist mit dem Teil bestens beraten. Alleine Unreal und Cubasis Audio machen bereits dreiviertel des Kartenpreises wett. Der Rest geht dann locker für ein MIDI-Interface und die Effekte drauf. Letztere erweisen sich auch bei diversen Spielen als Ohrensegen. Dazu hat man aber eine 64-stimmige Synthesizer-Karte mit variablen Klängen, 32 Stereo-Audiokanälen und vier Lautsprecheranschlüssen. Last not least macht das Teil auch auf Computern der mittleren Leistungsklasse ordentlich Dampf. Wenn das keine Kaufargumente sind?



Vergleichstest: Zehn neue 3D-Grafikkarten

Putsch-versuch



Die Vorherrschaft von 3Dfx soll nach dem Willen der führenden Grafikkartenhersteller bald der Vergangenheit angehören, auf jeden Fall aber die Notwendigkeit einer zusätzlichen 3D-Karte. An der Jagd auf die derzeitige Referenz Voodoo-2 beteiligen sich zehn brandaktuelle 2D/3D-Kombikarten.

Ein wenig drängt sich schon die Frage auf, wozu eigentlich eine dritte Generation von 3D-Grafikkarten nötig ist. Der Voodoo-2-Chip ist nicht nur aktuell, er wird von den im Moment verfügbaren Spieletiteln auch noch lange nicht ins Schwitzen gebracht. Sämtliche bisherigen Versuche, Alternativen dazu zu entwickeln, scheiterten im wesentlichen an drei Faktoren:

- Die anderen Chips waren schlichtweg langsamer oder ließen einige wichtige Features und Effekte vermissen. Ausnahme: der NVIDIA Riva 128, der dem Voodoo ziemlich nahekam.
- 3Dfx baute eine spezielle Programmierschnittstelle (API) namens Glide, die von den Spieleprogrammierern viel lieber genutzt wurde als die Microsoft-3D-API in DirectX. Und Glide läuft ausschließlich mit Voodoo-Karten.
- Das Hauptargument gegen Voodoo war die Notwendigkeit, eine zusätzliche Karte zu kaufen, einen zusätzlichen Steckplatz zu belegen und auf Kosten der Bildqualität mit Monitor-Weichen zu arbeiten. Aber: Alle Bemühungen, eine gute Kombination aus 3D- und 2D-Karte zu basteln, scheiterten.

Ungeachtet der praktischen Probleme der Kombinierer war der letzte Punkt immer die Achillesferse der Voodoo-Lösungen. Daher tüftelten alle Kartenhersteller an kombinierten 2D/3D-Lösungen, die billiger sind als zwei ausgewachsene Karten und trotzdem Voodoo-2-Tempo erreichen. Aber auch 3Dfx selbst schlief nicht und reagierte mit einem Kombichip auf Voodoo-2-Basis, dem Banshee«. In diesem Test finden Sie zehn aktuelle Grafikkarten, von denen gut die Hälfte auf die 3Dfx- und Vidia-Neuentwicklungen setzt.

So haben wir getestet

Als Testsystem diente ein Pentium II mit 300 MHz auf einem BX-Motherboard (FIC VB-601) mit 64 MByte RAM. Vor jedem Test wurde Windows 98 komplett neu installiert und nach dem Einbau der 3D-Karte und der Einrichtung der Treiber (jeweils die aktuellsten aus dem Internet) DirectX 6.0 aufgesetzt. Auf die Leistung des jeweiligen 2D-Teils wurde kein besonderes Augenmerk gerichtet, Messungen mit Wintach, Speedy und den 2D-Tests von Final Reality bescheinigten aber allen Karten ein spitzen 2D-Tempo. Folgende 3D-Benchmarks kamen zum Einsatz:

PC Player Benchmark: Der Klassiker aus unserem Hause wird mittlerweile auch von Hardware-Guru Thomas Pabst (Tom's Hardware Guide: www.tomshardware.com) für grundsätzliche Direct-3D-Messungen eingesetzt.

Q2-Demo: Das allseits bekannte Programm unterstützt neben 3Dfx-Glide auch die für die meisten Boards vorhandenen Open-GL-ICD-Treiber und gibt mit der durchschnittlichen fps-Rate seiner eingebauten Timedemo-Messung (DEMO1.MAP) eine gute Vorstellung von der Performance kommender Titel, die auf dieser Engine basieren. So setzt zum Beispiel der Spitzentitel Half-Live darauf auf.

Forsaken: Rasanter, bunter und lauter geht's kaum. Acclaims 3D-Shooter in »Descents« Fußstapfen verfügt ebenfalls über ein selbstablaufendes Demo mit fps-Ermittlung. Trotz bunter und lauter Action arbeitet Forsaken mit vergleichsweise wenig Polygonen und Texturen, was die teilweise enorm hohen Werte erklärt. Als Referenz ließen wir alle Benchmarks auch mit der Voodoo-2-Karte von Miro (Hiscore 3D 2) und dem Klassiker Diamond Monster (Voodoo-1) laufen. Für die Voodoo-2-Karte kamen die neuesten, auf DirectX-6 hin optimierten Treiber zum Einsatz.

Neben dem puren Tempo legten wir auf zwei weitere Kriterien gesteigerten Wert: In die »Handhabung« fließt die Installationsprozedur ebenso ein wie Qualität und Bedienung der zur jeweiligen Karte gehörenden Konfigurations- und Feintuning-Programme. Dabei kam es weniger auf die reine Anzahl einstellbarer Features an als vielmehr auf den gut erklärten Zugriff auf die wirklich wichtigen Funktionen. Das Merkmal »Ausstattung« spiegelt zusätzliche Features wider, etwa einen TV-Ausgang. Auch der Speicherausbau und beigepackte Software fließen in diesen Wertungspunkt mit ein.

Benchmarks: Äpfel vs. Birnen

Nie war es so schwer wie heute, die nackte Leistung einer 3D-Grafikkarte zu messen. Das Hauptproblem ist die Tatsache, daß es drei völlig unterschiedliche APIs gibt, deren sich 3D-Spiele bedienen. Zum einen ist da Microsofts Bemühung, mit DirectX eine einheitliche Plattform für alle Grafikkarten zu schaffen. Zum anderen sind da die Spieleentwickler, die DirectX gerne ausweichen und lieber mit der Glide-API von 3Dfx arbeiten, weil diese leistungsfähiger und einfacher zu programmieren ist. Um die Verwirrung zu vervollständigen, gibt es auch noch die Silicon-Graphics-API Open-GL, die seinerzeit für High-End-Grafikanwendungen entwickelt wurde und die zum Beispiel in Spielen von id Software genutzt wird. Von letzterer gibt es leider wieder verschiedene Grafikchip-optimierte Versionen. Die Benchmarks, die in diesem Test zum Einsatz kamen, stützen sich entweder auf DirectX (Final Reality, PC Player Benchmark und Forsaken) oder auf Open-GL-ICD (Q2 Timedemo). Lediglich die durften beim Q2-Benchmark die Voodoo-optimierten Open-GL-Versionen nutzen.

Aufgrund dieser Verwirrung sind die reinen Benchmark-Werte in der Tabelle am Schluß dieses Tests mit Vorsicht zu genießen. Eine gute Direct-3D-Unterstützung kann durchaus mit lahmen Open-GL-Treibern einhergehen. Überhaupt Treiber: Als final darf vermutlich keines der im Test verwendeten Exemplare gelten. Noch während der Testreihen wurden diverse Treiber durch Updates ausgetauscht, die Entwicklung ist nirgends beendet. Und gerade die Treiber sind es, die in hohem Maße Kompatibilität und Performance beeinflussen. Dennoch geben die Meßwerte einen guten Aufschluß über das Leistungsverhältnis der Probanden untereinander. Als zusätzlicher Vergleichsmaßstab traten ein Voodoo-2-Platzhirsch und die Volks-3D-Karte Diamond Monster 1 ebenfalls mit an.

(Stefan Wischner/tk)

VSYNC: Handbremse Monitor

Weder Hardwaretester noch Entwickler wären vor ein, zwei Jahren auch nur im Traum auf die Idee gekommen, daß es eine bis dato völlig unbekannte Bremse im Spiele-PC gibt: den Monitor. Was im ersten Augenblick skurril wirkt, ist bei näherer Betrachtung logisch. Die Grafikkarte schickt einzelne Bilder in einem bestimmten Rhythmus an den Monitor, der Bildwiederholfrequenz. Ein typischer Wert ist 70 Hz, also 70 Bilder pro Sekunde. In diesem Fall ist der Bildschirm jede 70stel Sekunde ganz kurz dunkel, wenn der Elektronenstrahl vom Ende der letzten Zeile in die linke obere Ecke der Bildröhre zurückspringt. Die Treiber der Grafikkarte sorgen normalerweise dafür, daß währenddessen kein neues Bild gesendet, sondern abgewartet wird, bis der Elektronenstrahl wieder bereitsteht. Diesen Vorgang nennt man VSYNC (Vertical SYNChronisation). Das erst jetzt aufgetauchte Problem: Ist dieser VSYNC-Mechanismus aktiv, kann eine Grafikkarte eben bei 70 Hz maximal 70 Bilder pro Sekunde liefern. Die hier getesteten 3D-Grafikkarten schaffen aber Bildraten, die wesentlich höher liegen. Von der reinen Rechenleistung her würden sie vielleicht 100 oder mehr Bilder pro Sekunde (fps) an den Monitor schicken können, werden aber auf 70 fps eingebremst.

Mittlerweile haben fast alle Hersteller von 3D-Karten einen Schalter in ihre Treiber eingebaut, mit dem sich der VSYNC-Mechanismus abschalten läßt.

Elsa Erazor 2

Ausstattung

Ebenfalls auf den NVIDIA Riva TNT setzt Elsa bei der Erazor 2. Als einzige Karte im Test verfügt sie über einen eigenen Lüfter für den Grafikchip, was bei dessen recht hoher Wärmeentwicklung sicher nicht unsinnig ist. Als Grafik- und Texturenspeicher dienen 16 MByte SDRAM. Zum sofortigen Loslegen packt Elsa »Need for Speed 3« (Vollversion) und – sobald verfügbar – »Recoil« der Karte bei.

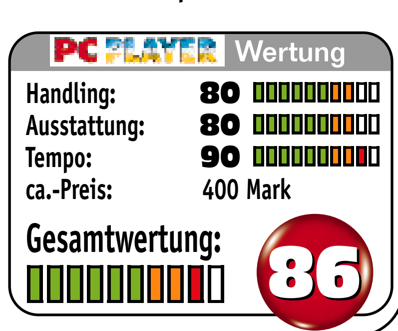
Leistung

Ein gutes Installationsprogramm und übersichtliche Konfigurations-Dialoge (in die »Anzeige«-Einstellungen von Windows eingebaut) machen Einrichten und Feintuning leicht. Bei den Benchmarktests lag die Erazor 2 erwartungsgemäß nahezu gleichauf mit der Diamond Viper. Im Gegensatz zu jener machte der PC-Player-Benchmark der Elsa-Karte keine Probleme, die hier mit 92,4 (640x480) bzw. 61,6 (1024x768) Bildern in der Sekunde ein ordentliches Tempo vorlegte. Auch die 116,65 Frames bei Forsaken setzen die Erazor mit der Diamond-Karte in dieser Disziplin in die erste Startreihe.

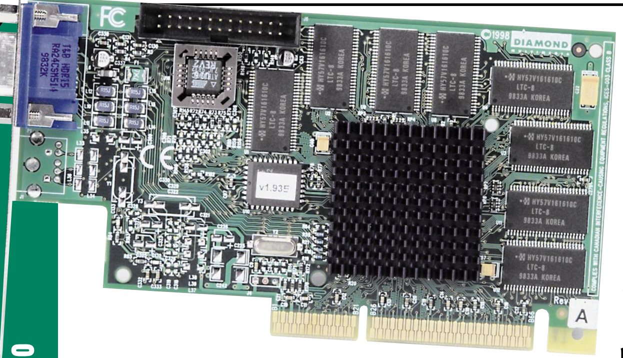


Fazit

Ob Diamond Viper 550 oder Elsa Erazor den Vorzug verdienen, hängt letztendlich nur vom effektiven Straßenverkaufspreis ab und davon, wieviel Wert man auf welche Spielebeigaben legt. Von der Leistung her nehmen sich beide Karten nichts, auch nicht im 2D-Bereich. Wer auf Glide-Unterstützung verzichten kann, bekommt eine der derzeit schnellsten Karten überhaupt.



Diamond Viper 550



Ausstattung

Diamond setzt mit der Viper 550 für den AGP-Slot auf den bereits für DirectX 6.0 optimierten NVIDIA Riva TNT, den Nachfolger des Riva 128, der seinerzeit schon den Leuten von 3Dfx das Leben schwermachen sollte. Ausgestattet ist sie mit 16 MByte SDRAM und einer Kühlung, die im Gegensatz zur Erazer passiv arbeitet. In der Packung werden laut Hersteller die Vollversion von »Motorhead«, Microsofts Spiele-Sampler und einige Grafikapplikationen liegen.

Leistung

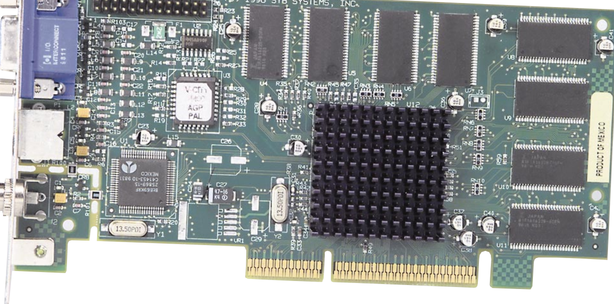
Zunächst einmal fällt hier ein sehr gut gemachtes Installationsprogramm auf, das den Anwender vom Hardware-Assistenten von Windows 95/98 fernhält und die menügesteuerte Installation der Treiber, Hilfsprogramme und von Direct X 6 ermöglicht. Als eine der wenigen Karten im Test kooperierte sie mit allen Benchmarkprogrammen und glänzte mit einer guten Open-GL-Unterstützung beim Q2-Test. In Sachen Tempo langte der Riva-Chip ordentlich hin. Vor allem im Forsaken-Test hängte die Karte mit 117,82 fps den Voodoo 2 um fast 20 Prozent ab. Auch der anspruchsvolle Final-Reality-Test brachte sie gegenüber dem Rivalen nicht ins Hintertreffen. Lediglich beim PC-Player-Benchmark machte sie Probleme und lieferte keine verwertbaren Ergebnisse.

Fazit

Die Viper beißt ordentlich zu und steht dem Voodoo 2 leistungsmäßig in nichts nach, zumindest nicht bei DirectX-Spielen. Wäre da nicht die schlichte Tatsache, daß sie »nur« Direct 3D und Open-GL unterstützt, viele aktuelle Spiele aber die besten Ergebnisse mit der den Voodoo-Chips vorbehaltenen Glide-API liefern, wäre die Viper 550 uneingeschränkt zu empfehlen.



STB Velocity 4400



Ausstattung

Die dritte Karte im Test mit Riva-TNT-Chipsatz ist die Velocity 4400 von STB, ebenfalls mit 16 Byte SDRAM ausgestattet. Neben dem Monitor-Anschluß bietet sie auch Video- und S-Video-Ausgänge zum Anschluß eines Videorecorders oder Fernsehers. Beim Testgerät handelte es sich um ein noch nicht endgültig verpacktes Board, Details wie zum Beispiel Zahl und Art der mitgelieferten Software standen noch nicht fest.

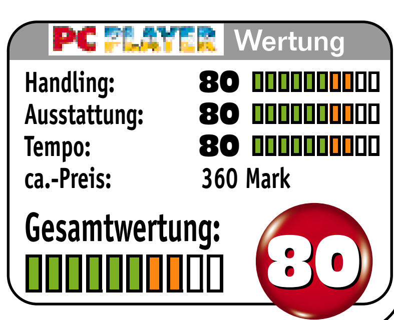
Leistung

Wie bei den übrigen TNT-Karten gaben Installation, Treibereinrichtung und unterstützende Software zu keinerlei Beanstandungen Anlaß. Im 2D-Bereich lag sie kaum merklich hinter den Konkurrenten zurück. Auch die 3D-Benchmarks lieferten minimal niedrigere Werte als bei den beiden anderen Riva-Karten. Lediglich im Q2-Demo zeigte die Velocity ein wenig mehr ihre Muskeln.

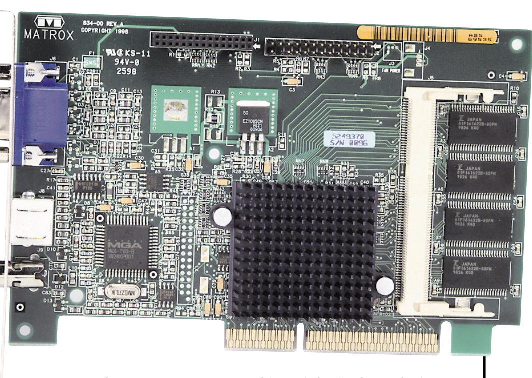
Der PC-Player-Benchmark lief nur mit 32 Bit Farbtiefe und brachte bei eingeschaltetem Anti-Aliasing (Standardeinstellung bei diesem Test) niedrige und schwankende Werte. Unsere Versuche mit diversen DirectX-Spielen zeigten in der Praxis aber keinerlei Störungen oder Einbrüche.

Fazit

Die Velocity wäre eine durchaus empfehlenswerte Karte, würden die beiden anderen Boards mit TNT-Chipsatz nicht eine Spur besser aussehen. Neuere Treiber und ordentliche Spielebeigaben könnten das Verhältnis aber leicht wieder zu ihren Gunsten ändern. Wer also die Augen in nächster Zeit offenhält und Wert auf einen Video-Ausgang legt, kann mit der neuen Velocity durchaus ein Schnäppchen machen.



Matrox Mystique G200



Ausstattung

Die Firma Matrox hat einiges an verlorenem Boden gutzumachen. Die seinerzeit als beste 2D/3D-Kombikarte gelobte Mystique wurde schnell von den gesteigerten Anforderungen an 3D-Chips (vor allem im Bereich Spezialeffekte wie Fog) überholt. Der neue G200-Chip soll nun wieder in der Oberliga mitspielen. Die Mystique G200 AGP verfügt über 8 MByte RAM (wahlweise SGRAM oder SDRAM), aufrüstbar bis 16 MByte und einen 230 MHz RAMDAC. Letzterer sorgt für 2D-Auflösungen bis zu 1920 mal 1200 Pixel (mit 8 MByte) bei einer Refresh-Rate von immerhin noch 70 Hz. Für den Anschluß an einen Fernseher oder Videorekorder finden sich FBAS- und S-Video-Ausgang, allerdings fehlt ein SCART-Adapterkabel. Mitgeliefert werden: OEM-Versionen von »Tonic Trouble«, »Incoming« und »Motorhead«.

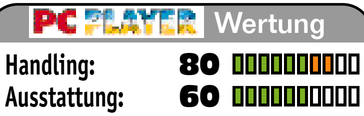
Leistung

Treiber- und Softwareinstallation erfolgen über ein eigenes Setup-Programm und bereiteten keinerlei Probleme. Bei den Benchmarks bekleckerte sich der G200-Chip nicht gerade mit Ruhm. Aber objektiv gesehen sind 77,15 Bilder pro Sekunde bei Forsaken oder 42,51 fps bei der City-Szene von Final Reality nicht unbedingt langsam zu nennen. Lediglich der Q2-Test setzt die Mytique G200 auf eine Stufe mit der Voodoo-1-Referenzkarte. Immerhin sind im Gegensatz zu letzterer Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten möglich, allerdings bei nicht akzeptablen Bildraten (11,1 fps im Q2-Timedemo).



Fazit

In puncto Tempo steht die Mystique zweifellos am Ende des Testfeldes. Ein guter 2D-Teil, objektiv nicht so schlechte 3D-Benchmark-Ergebnisse und nicht zuletzt ein günstiger Straßenpreis (schon gesehen für 250 anstatt der von Matrox geforderten 350 Mark) machen sie dennoch nicht zum Verlierer auf der ganzen Ebene.



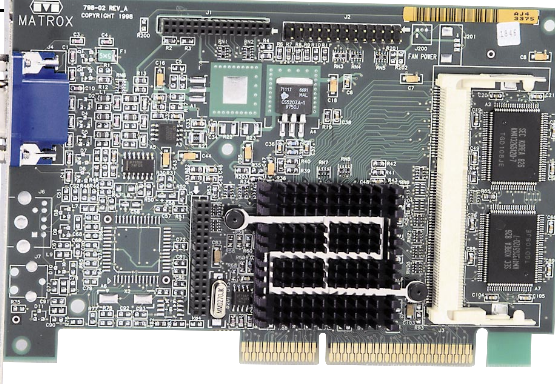
Handling:	80
Ausstattung:	60
Tempo:	50
ca.-Preis:	350 Mark

Gesamtwertung:





Matrox Millennium G200



Ausstattung

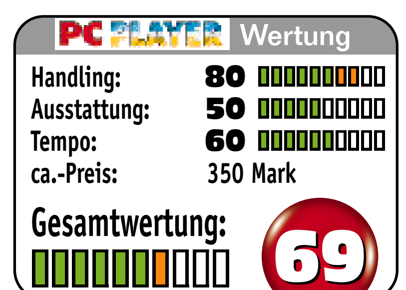
Auf den ersten Blick ist die Millennium G200 eine eineiige Zwillingsschwester der Mystique G200. In der Tat ähneln sich Board-Layout und Software sehr stark, ebenso Chipsatz und Speicherausbau (8 MByte, erweiterbar auf 16). Lediglich der Video-Ausgang fehlt. Schaut man näher hin, offenbaren sich zwei technische Unterschiede: Zum einen pumpt ein RAMDAC mit 250 MHz Taktfrequenz die Pixel auf den Monitor, im Gegensatz zum 230er der Mystique. Etwas höhere Bildwiederholraten bei den maximalen Auflösungen (bis 75 Hz bei 1920 mal 1200) sind die Folge. Zum anderen dient als Video- und Texturenspeicher das schnellere SGRAM gegenüber dem SDRAM der Mystique.

Leistung

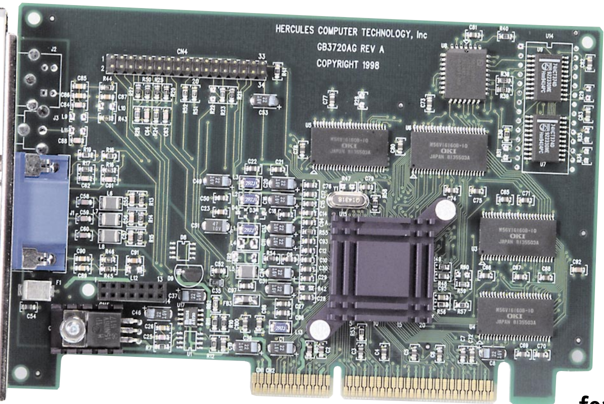
Entsprechend liegen auch die Benchmark-Ergebnisse der Millennium ein paar Prozentpunkte höher als die der kleinen Schwester. Treiber und Steuersoftware beider Karten sind übrigens exakt gleich; lediglich der Q2-Open-GL-Patch fehlte bei der Millennium. Der von der Mystique funktioniert aber erwartungsgemäß einwandfrei. Matrox zielt mit der Millennium ersichtlich mehr auf den Businessbereich, was sich auch in der beigepackten Software widerspiegelt. Anstatt Vollversionen von 3D-Spielen finden sich Grafikprogramme (etwa Picture Publisher und Simply 3D von Micrografx) in der Schachtel. Der von Matrox empfohlene Verkaufspreis ist bei beiden Karten trotzdem exakt gleich.

Fazit

Wenn's Matrox sein soll, dann Millennium. Lieber auf die drei Spiele verzichten und 10 bis 15 Prozent mehr Tempo dank dem schnelleren SGRAM.



Hercules Terminator Beast



Ausstattung

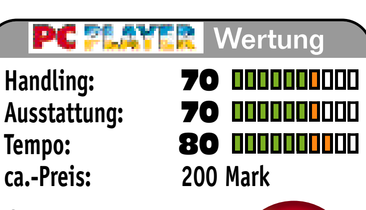
Der Pionier der 2D-Beschleunigerchips meldet sich auf der neuen Hercules Terminator zurück. Von S3 kommt der Savage 3D, der auf der Beast über 8 MByte SDRAM verfügen darf. Als Besonderheit besitzt der Chip eine eingebaute Textur-Kompression, die die verwaltbare Texturmenge auf 24 MByte erhöhen soll. Im 2D-Bereich ermöglicht sie dank 250 MHz RAMDAC Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Punkten bei 85 Hz und konnte sich auch im Tempo ganz knapp vor das restliche Testfeld stellen.

Leistung

Die 3D-Benchmarks lieferten ebenfalls recht ordentliche Werte, die nur von den Karten mit dem Riva TNT überboten wurden. Das Abschalten der VSYNC-Option störte die Darstellung allerdings bei dieser Karte dermaßen, daß sich diese Einstellung für Spiele absolut nicht anbietet; die maximalen Frame-Raten liegen in der Praxis also unterhalb der Bildwiederholfrequenz. Die Installation läuft per Setup-Programm und vollautomatisch; in Konfigurationsprogramm steckt alles, was zum Feintuning nötig ist. Dazu liefert Hercules jede Menge Tools, etwa zum Ermitteln der aktuellen Bildwiederholfrequenz. Ob und welche Spiele im Lieferumfang sein werden, stand zum Testzeitpunkt noch nicht fest.

Fazit

Auch die Terminator Beast ist von der reinen 3D-Performance her eine sehr gute Spiele-Karte, allerdings ohne Unterstützung für Glide-Spiele. Ihre eigentliche Stärke liegt aber auch eher im 2D-Bereich.







Elsa Victory 2

Ausstattung

Eine der Karten mit dem neuen 2D/3D-Kombichip Voodoo Banshee von 3Dfx ist die Victory 2 AGP von Elsa, die stolze 16 MByte SDRAM vorzuweisen hat. Zum sofortigen Loslegen liegt die Vollversion von »Need for Speed 3« in der Packung; »Recoil« war zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar und wird laut Hersteller kostenfrei nachgeliefert.

Leistung

Die Erwartungshaltung vor dem Test war hoch; ist der neue Banshee-Chip doch das Argument, mit dem 3Dfx der gesamten Konkurrenz entgegentritt. Die Benchmarktests gaben dann aber nicht unbedingt Grund zu ungetrübter Freude. Im PC-Player-Benchmark und unter Forsaken legte sich die Karte gewaltig ins Zeug und verwies auch ihren nahen Verwandten Voodoo 2 in die Schranken. Anders sah es beim Q2-Test aus. Hier machte sich das Fehlen eines zweiten Textur-Prozessors schmerzlich bemerkbar; die Karte brachte es auf kaum mehr als die Hälfte des Voodoo 2 Tempos. Ungeklärt blieb, warum Final Reality das Vorhandensein einer 3D-Karte beharrlich leugnete. Ob dieses Problem eher beim doch etwas betagten Final Reality liegt oder an den noch recht frischen Banshee-Treibern (3Dfx bietet bislang keine Referenztreiber an), wird sich hoffentlich bald klären. Probleme machte die Karte auch bei der DOS-Textdarstellung, was laut Hersteller demnächst durch ein BIOS-Update gelöst wird.

Fazit

Volles Voodoo-2-Tempo bringt die Elsa-Karte nicht bei allen Spielen. Die Kompatibilität zu Glide-Treibern, höhere Auflösungen ohne zweite Karte und der gute 2D-Teil qualifizieren sie dennoch zum würdigen und vor allem vergleichsweise kostengünstigen Nachfolger.

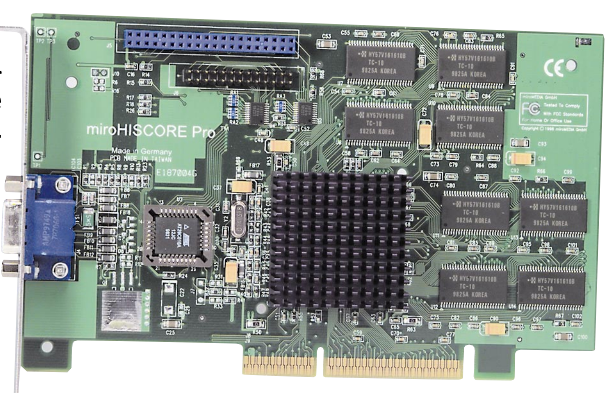




Miro Hiscore Pro

Ausstattung

Unter dem Hiscore-Label vertreibt Miro von jeher die Kartenserie mit den Chipsätzen von 3Dfx. Das jüngste Modell wird folglich vom neuen Voodoo Banshee angetrieben. Auch sie verfügt über 16 MByte SDRAM. Das eigenständige Installationsprogramm ist opulent, wie von Miro gewohnt. Stark übertrieben haben es die Entwickler aber bei der Konfigurationssoftware. Teilweise wird man von bildschirmfüllenden Animationen und tanzenden 3D-Buchstaben fast erschlagen, bloß weil man die Auflösung wechseln will. Zudem schien das Programm von einigen Einstellungsbemühungen – etwa dem Festlegen der Wiederholfrequenzen für verschiedene Auflösungen – unbeeindruckt. Hier muß Miro noch mal ran.



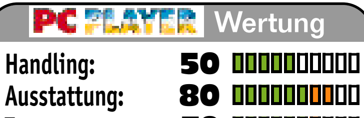
Leistung

Bei den Benchmarks stellte sich die Hiscore Pro an das Ende des Banshee-Testfeldes. Der Rückstand gegenüber der Elsa Victory 2 und Guillemot Maxi Gamer Phoenix ist zwar nicht gravierend, aber zumindest meßbar. Die Schwierigkeiten mit dem Final-Reality-Benchmark traten auch hier auf; das PC-Player-Testprogramm lieferte aufgrund von Problemen mit dem automatischen Anti-Aliasing ebenfalls keine vernünftigen Werte. Man darf auch hier auf neue Treiberversionen gespannt sein.

Fazit

Treiber- und Softwareentwicklung sind bei der Hiscore Pro sicher nicht auf dem letzten Stand; fairerweise muß gesagt werden, daß es sich bei der Testkarte noch nicht um die endgültige Verkaufsversion handelte. Bis dahin hat Miro noch Zeit zum Nachbessern.

PC PLAYER Wertung



Handling:	50	
Ausstattung:	80	
Tempo:	70	
ca.-Preis:	330 Mark	

Gesamtwertung:





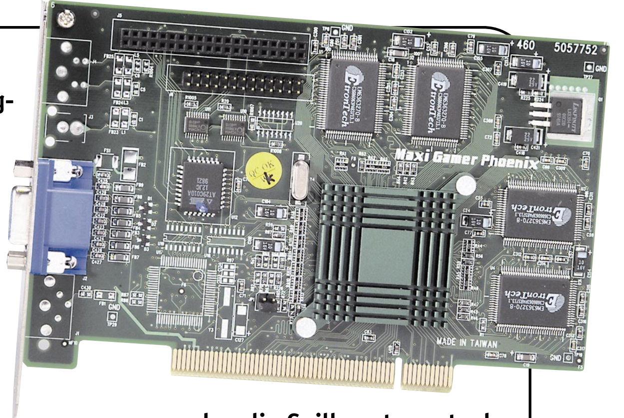
Guillemot Maxi Gamer Phoenix

Ausstattung

Ebenfalls auf den Voodoo Banshee setzt der französische Hersteller Guillemot. Als einzige Karte im Test (von den beiden Voodoo-Referenzkarten abgesehen) nutzt die Phoenix den PCI-Bus, sie ist aber auch in einer AGP-Version erhältlich. Auch sie verfügt über 16 MByte SDRAM. Die Installation erfolgt über den herkömmlichen Hardware-Assistenten von Windows und bereitet keinerlei Probleme. Vorbildlich ist das Utility zur Feineinstellung der Kartenoptionen. Auf einer eigenen Registerkarte des »Anzeige«-»Eigenschaften«-Dialoges finden sich übersichtlich die diversen Optionen für den Glide-Betrieb auf der einen und die Direct-3D-Unterstützung auf der anderen Seite. So lassen sich etwa die Bildwiederholfrequenzen für beide Modi und alle Auflösungen separat festlegen.

Leistung

Bei den Benchmarks sorgte die Karte für einige Überraschung. Daß auch hier der Final-Reality-Test sich völlig verweigerte, läßt die Verwendung des gleichen Basistreibers wie bei der Elsa Victory 2 vermuten. Auch die Einstellungsprogramme glichen sich bis aufs Haar. Dennoch lieferte die Phoenix merklich höhere Werte, vor allem beim Q2-Test mit 640 mal 480 Pixeln. Dafür ließ sie sich beim PC-Player-Test etwas mehr Zeit. Die jeweils höheren Werte beider Karten lassen wohl einen Rückschluß darauf zu, was die Boards mit ausgereiften Treibern leisten werden.



Fazit

Es mag »nur« am unterschiedlichen Stand der Treiberentwicklungen liegen, aber die Guillemot rannte den beiden anderen Karten mit Voodoo-Banshee-Chip etwas davon und ist daher zumindest derzeit die beste Wahl, wenn man sich für diesen Chipsatz entscheidet.

PC PLAYER Wertung

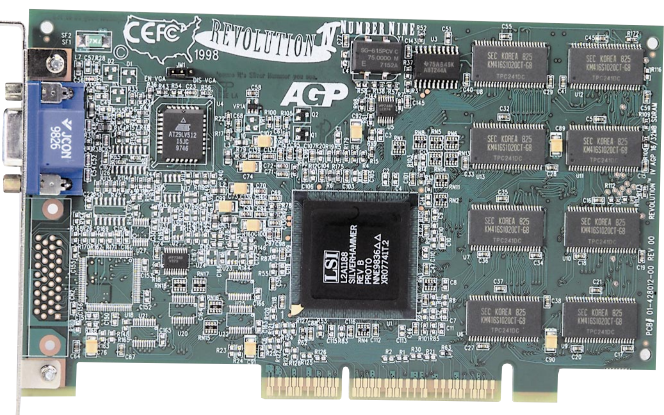
Handling:	80
Ausstattung:	80
Tempo:	80
ca.-Preis:	300 Mark

Gesamtwertung:



Number Nine Revolution IV

■ Ausstattung



Der für High-End-Grafikkarten bekannte Hersteller Number Nine taufte seinen neu entwickelten 2D/3D-Chip mit dem klangvollen Namen »Ticket to ride 4«. Das AGP-Testboard protzte mit stolzen 32 MByte RAM. Zusammen mit dem 250 MHz RAMDAC soll sie Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 Punkten bei 107 MHz ermöglichen.

■ Leistung

Das erste, was nach dem Einbau der Karte auffiel, waren massive Darstellungsstörungen im DOS, noch vor dem Start von Windows. Diese konnten auch durch das Abschalten des Video-Cachings im Rechner-BIOS nicht behoben werden. Das Problem liegt vermutlich im BIOS der Grafikkarte. Nach Installation der Windows-Treiber, wovon der Hersteller beim Vorserien-Board gleich drei unterschiedliche Revisionen mitlieferte, arbeitete die Karte unter Windows einwandfrei. Die 3D-Benchmarks wurden mit verschiedenen Treiberversionen gefahren. Dennoch kam die Karte über eher mäßige Werte nicht hinaus. Daß dann auch das Q2-Demo überhaupt nicht lief, nicht einmal im Software-Modus, deutet auf größere Probleme mit den Treibern hin.

■ Fazit

Da eine frühere Version der Number-Nine-Karte eine wesentlich bessere Figur machte, sollte das Board bei einem künftigen Test mit neuerem BIOS und überarbeiteten Treibern eine weitere Chance bekommen. In der jetzigen Form ist es keinesfalls zu empfehlen.



Karte	Chipsatz	Speicher	Bus	PC-Player (fps) 640/1024	Q2 Timedemo (fps) 640/800/1024	Final Reality Robots/City (fps)	Final Reality 2D (Reality Marks)	Forsaken 640 x 480 (fps)	Preis (ca. Mark)	Wertung
PC Player Testsieger Elsa Erazor 2	Riva TNT	16 MByte SDRAM	AGP	92,4 / 61,6	49,7 / 40,0 / 24,8	38,30 / 53,20	3,12	116,65	400	86
Diamond Viper 550	Riva TNT	16 MByte SDRAM	AGP	– / – **	49,6 / 41,3 / 25,8	38,05 / 52,82	3,12	117,82	350	86
STB Velocity 4400	Riva TNT	16 MByte SDRAM	AGP	– / – **	51,8 / 41,7 / 25,6	37,09 / 43,18	3,09	113,01	360	80
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	3Dfx Voodoo Banshee	16 MByte SDRAM	PCI	60,8 / 40,4	45,5 / 30,0 / 23,2	– / – *	3,14	113.07	300	80
Elsa Victory 2	3Dfx Voodoo Banshee	16 MByte SGRAM	AGP	96,2 / 63,8	35,8 / 30,0 / 20.8	– / – *	3,13	111,80	350	77
Hercules Terminator Beast	S3 Savage 3D	8 MByte SDRAM	AGP	66,6 / 40,4	38,7 / 25,0 / 19,0	36,51 / 50,58	3,14	101,26	200	76
Miro Hiscore Pro	3Dfx Voodoo Banshee	16 MByte SDRAM	AGP	56,8 / 37,1**	32,2 / 28,5 / 19,0	– / – *	3,11	105,15	330	73
Matrox Millennium G200	MGA G200	8 MByte SGRAM	AGP	31,8 / 57,6**	33,0 / 22,5 / 13,9	36,09 / 49,28	3,11	85,94	350	69
Matrox Mystique G200	MGA G200	8 MByte SDRAM	AGP	45,2 / 24,6**	28,6 / 19,5 / 11,1	34,44 / 42,51	3,10	77,15	350	65
Number Nine Revolution 4	Ticket to ride 4	32 MByte SDRAM	AGP	64,0 / 39,7	– ***	30,31 / 34,24	3,12	88,71	300 (16 MB) 500 (32 MB)	55
Referenzkarten										
Miro Hiscore 3D2	3Dfx Voodoo-2	12 MByte	PCI	79,0 / 40,9	68,4 / 51,8 / –	38,43 / 52,30	–	106,9	380	–
Diamond Monster	3Dfx Voodoo-1	4 MByte	PCI	57,0 / –	26,7 / – / –	35,01 / 47,92	–	64,72	160	–

* Final Reality akzeptierte Karte nicht als 3D-Device
** keine akkuraten Werte, da Probleme bei aktiviertem Anti-Aliasing
*** Q2-Demo lief nicht

STEFAN WISCHNERS TEST-FAZIT

Ich habe zwei Favoriten in diesem Vergleich: Wenn es um reines Tempo geht, hat mich der TNT-Chip von Riva beeindruckt, das gilt vor allem für die Q2-Tests mit höheren Auflösungen. Dabei ist es fast egal, welche der drei TNT-Karten es sein soll. Ein Frame pro Sekunde hin oder her, STB, Diamond oder Elsa – das ist quasi alles gleich und am Ende nur vom Straßenpreis abhängig. Bei Elsa weiß ich immerhin, daß ich mich auf eine schnelle Versorgung mit den neuesten Treibern verlassen kann.

Und Favorit Nummer zwei? Die Miro Hiscore 3D2 mit dem Voodoo-2. Gut, als Zusatzboard ist sie eine eher teure Lösung (die Voodoo-2-Preise dürften aber bald deutlich fallen), und höhere Auflösungen gehen nur mit zwei Karten im SLI-Modus – noch teurer. Dennoch: Vom Tempo her liegt sie nach wie vor an der Spitze, wenn auch nicht mehr allein, und – was für mich am meisten zählt: Noch setzt ein Großteil der Spielemacher auf die Glide-API, und die braucht eben einen Chipsatz von 3Dfx. Die Glide-Schnittstelle von 3Dfx wird zwar schon seit Monaten ein baldiges Ende prophezeit, doch totgesagte leben schließlich länger. Momentan ist von dem großen Schwenk hin zu DirectX von den Spieleprogrammierern noch nichts zu merken. Auch wenn es die Hersteller von DirectX-Karten gerne hätten, so schnell ist der erste Platz der 3D-Beschleunigung nicht zu ergattern. Wer heute den Versprechungen der Hersteller glaubt, daß sowieso nur noch Spiele für DirectX geschrieben werden, kann sich, zumindest noch für ein paar Monate auf die ein oder andere böse Überraschung gefaßt machen. Schließlich gehören zu einer breiten Basis immer zwei: die Hardware-Hersteller und die Spieleprogrammierer. Und gerade letztere müssen zuerst einmal davon überzeugt werden, daß DirectX Vorteile gegenüber Glide bietet.

Zu einer Karte mit Voodoo Banshee würde ich nur dann raten, wenn Sie etwas mehr aufs Geld schauen und auch gleich eine neue 2D-Karte wollen. Den dort – im Gegensatz zum Voodoo 2 – fehlenden zweiten Textur-Prozessor vermisse ich gerade bei Q2 & Co schmerzlich.

Hardware-Tests

Lenkrad/Grafikkarte/Eingabegerät



V4 Racing Wheel

- Lenkrad
- **Hersteller:** Interact
- **Circa-Preis:** 280 Mark

An die Spitze der Force-Feedback-Bewegung setzte sich letzten Monat Microsoft mit dem Sidewinder-Lenkrad. Interact will nun mit dem »V4 Racing Wheel« das Angebot vergrößern. Das V4 ist durch seine jeweils vier kleinen und großen Knöpfe, zwei Hebel sowie eine Art Coolie-Hat förmlich mit Bedienungselementen zugepflastert. Zusätzlich zu den vier Saugnäpfen unter dem Rad kann es optional noch mit zwei Schraubzwingen am Tisch befestigt werden. Dazu gibt es zwei Gelenke, die jedem Spieler seinen eigenen Neigungswinkel beim Fahren erlauben. Außerdem besitzt es zusätzlich zu seinen Elektromotoren mechanische Federn, die dem Rad auch ohne Motoren einen Grundwiderstand beim Lenken verleihen.

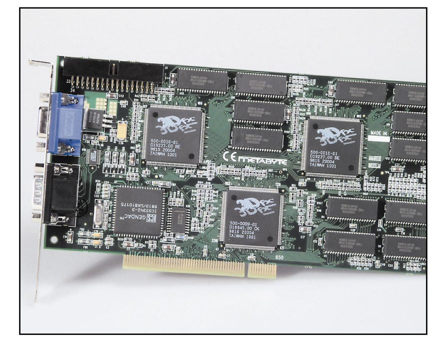
Das hört sich alles sehr gut an; aber fast alle Ideen, die das Rad auszeichnen, werden durch billiges Material und schlampige Ausführung wieder zunichte gemacht. Die Befestigung ist ungenügend, die Saugnäpfe fallen immer wieder vom Rad ab, eine Schraubzwinge ist, zumindest bei unserem Testmodell, kürzer als die andere. Der ganze Apparat macht einen geradezu zerbrechlichen Eindruck; zudem lockerten sich mehrmals die zwei Arretierungsknöpfe, die das Lenkrad in der gewünschten Position halten sollten. (uh)

PC PLAYER Fazit

Für 280 Mark erwartet der Käufer gute Qualität. Die ist hier aber leider in vielen Punkten nicht gegeben.

PC PLAYER Wertung

Spielspaß: 48



Metabyte Wicked 3D

- 3D-Add-on-Grafikkarte
- **Hersteller:** Metabyte
- **Circa-Preis:** 500 Mark (inkl. Stereobrille)

Die schon im letzten Heft vorgestellte »Wicked 3D« von Metabyte haben wir nun mit neuen Treibern auf den Prüfstand gestellt. Ergebnis: Alle Schwierigkeiten sind beseitigt, das Board kann jetzt voll überzeugen. Dank der mehr als guten Treiber zeigt die Wicked 3D der Voodoo-2-Konkurrenz, was eine Harke ist. Im Schnitt ist sie etwa zehn Prozent schneller als unser bisheriges Referenzprodukt, die »Miro Hiscore 2«. Dazu kommt das hervorragende Handling der Karte. Die Menüs sind keineswegs überladen, sauber gegliedert findet man alle wichtigen Einstellungen wie das Abschalten von Anti-Aliasing und den Schieberegler für die Übertaktung. Den größten Pluspunkt verbucht die Wicked 3D allerdings durch ihre Flexibilität. Kein anderes Board läßt sich dazu herab, mit einem Fremdhersteller eine SLI-Verbindung einzugehen.

Die Karte von Metabyte arbeitet dagegen mit allen Voodoo-2-Boards zusammen und eignet sich dadurch hervorragend als Upgradelösung für alle, die bereits eine Voodoo-2-Karte besitzen. (tk)

PC PLAYER Fazit

Zusammen mit der Stereobrille, die besonders Liebhabern von 3D-Shootern Spaß bringen wird, bietet die Wicked 3D eine komplette 3D-Lösung für den gehobenen Anspruch. Durch ihr hohes Tempo und die gute Bedienbarkeit hat sie sich den Titel als unser neues Referenz-Board redlich verdient.

PC PLAYER Wertung

Spielspaß:





Union Reality Gear

- Eingabegerät
- **Hersteller:** Computer Union
- **Circa-Preis:** 250 Mark

Vom italienischen Hersteller Computer Union stammt dieser Helm, der überraschend viele Funktionen in sich vereinigt. Er verfügt über mäßige Lautsprecher, ein Mikrofon samt Spracherkennungssoftware (was eher als Gag zu betrachten ist) und eine Eingabeeinheit für die Hand mit vier Knöpfen plus Schubregler. Per Infrarotsender, dessen Empfänger auf dem Monitor befestigt wird, erhält die Software Bewegungen des Helms mitgeteilt. Der Schachtel beigelegt ist die Flugsimulation »F22 Total Air War«. Mit einem Patch (laut Hersteller folgen außerdem welche zu »N.I.C.E. 2« und »European Air War«) läßt sich dann das virtuelle Cockpit mit den Helmbewegungen steuern. Dank der »Double Device«-Technologie lassen sich an den Rechner mehrere Geräte anschließen. Das funktioniert erstaunlich gut, ein vollwertiger Joystick-Ersatz ist der UR Gear trotzdem nicht, dazu sind die Knöpfe und Schubregler zu schlecht verarbeitet und einige der Kabel sehr kurz. Zum Umsehen bei Flug- und Rennspielen ist der Multifunktionshelm aber gut geeignet. (mash)

PC PLAYER Fazit

Ein nettes Spielzeug für Leute, die schon alles haben und gern Renn- und Flugsimulationen spielen. Verfügt das Programm über einen entsprechenden Patch, bringt der Helm tatsächlich einige Vorteile. Die mechanischen und ergonomischen Mängel sowie das sehr begrenzte Einsatzgebiet verbieten aber eine höhere Wertung.

PC PLAYER Wertung

Spielspaß:





Keine Panik: Internet-Verbindung

Klärung der Protokoll-fragen

So ganz einfach ist die Sache mit dem Internetzugang immer noch nicht geworden. Hier lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie unter Windows 95/98 einen sauberen Netzzugang per Modem oder ISDN schaffen, sei es zum Chatten, Surfen oder für Online-Spiele.

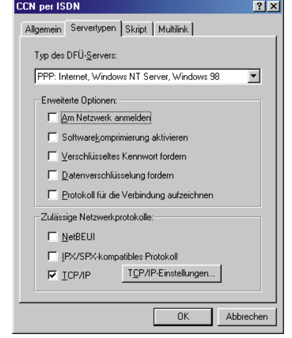
Eine Internet-Verbindung ist genaugenommen nichts anderes als die Einbindung des Rechners in ein lokales Netzwerk, bloß daß anstelle der Netzwerkkarte ein – natürlich wesentlich langsameres – Modem die Datenpakete umherschickt. Der kommunikationswilligen Software, sei es ein Multiplayer-Spiel, ein WWW-Browser oder ein E-Mail-Programm, ist es völlig egal, wie die Internet-Verbindung zustande kommt. Sie kümmert sich weder um die Modemsteuerung noch um den Verbindungsaufbau. Sie schickt und empfängt ihre Daten einfach nach festgelegten Regeln, dem TCP/IP-Protokoll. Windows verfügt hierzu über drei Module: Die Modemsteuerung ist im Unimodem-Treiber festgelegt. Ist das Modem oder die ISDN-Karte unter »Systemsteuerung« – »Modems« korrekt eingerichtet, kann Windows das Modem komplett steuern; niemand braucht sich mehr mit Schnittstellenparametern oder AT-Befehlen herumzuschlagen. Für den Verbindungsaufbau und die Simulation einer Netzwerkkarte mit Hilfe des Modems oder der ISDN-Karte sorgt das DFÜ-Netzwerk. Die Entscheidung, ob eine Verbindung zum Internet besteht oder erst aufgebaut werden muß und die korrekte »Formatierung« und den Transport der Daten schließlich übernehmen die TCP/IP-Treiber, deren wichtigstes Element die Datei WINSOCK.DLL (Windows Socket Library) ist. Außer einem Modem oder einer ISDN-Karte brauchen Sie noch einen Vertrag mit einem Internet Service Provider. Das ist der Betreiber eines (oder mehrerer) Zugangsrechnern, der gegen eine unterschiedlich hohe Gebühr einerseits eine Reihe von Einwählmodems zur Verfügung stellt und andererseits physikalisch (normalerweise per Standleitung) mit dem Internet verbunden ist. Auch die drei großen Online-Dienste AOL (America Online), CompuServe und T-Online bieten parallel zu ihren geschlossenen Systemen einen offenen Internet-Zugang nach diesem Muster an. Die folgende Anleitung verhilft Ihnen zur Einrichtung eines perfekten Internetzugangs. Sie ist im wesentlichen für alle Provider gleichermaßen gültig. Kleinere Ausnahmen gibt es nur bei CompuServe und T-Online. Sie sind weiter hinten beschrieben. Bei AOL allerdings funktioniert die Internet-Verbindung ganz anders (siehe Kasten).

Folgende Daten sollten Sie bereitliegen haben: Modem-Zugangsnummer des Providers, Ihren Benutzernamen und Ihr Paßwort sowie gegebenenfalls weitere technische Angaben, die Sie von Ihrem Provider nach Vertragsabschluß bekommen haben. Als erstes richten Sie das DFÜ-Netzwerk von Windows 95/98 ein, falls der Ordner noch nicht unter »Arbeitsplatz« vorhanden ist.

DFÜ-Netzwerk installieren und einrichten

Wählen Sie dazu das Symbol »Software« in der Systemsteuerung« und klicken Sie auf »Windows-Setup«. Unter »Verbindungen« aktivieren Sie den Eintrag »DFÜ-Netzwerk«. Ein Klick auf »OK« startet die Installation des Moduls, wozu Sie auch die CD von Windows 95/98 benötigen.

Jetzt sollte sich im »Arbeitsplatz« ein Icon »DFÜ-Netzwerk« befinden. Ein Doppelklick darauf startet sofort den Verbindungsassistenten. Künftig – wenn bereits mindestens ein Eintrag im DFÜ-Netzwerk vorhanden ist – starten Sie den Assistenten mit dem Symbol »Neue Verbindung erstellen«. Als erstes geben Sie einen beliebigen Namen für die Verbin-



Der Verbindungsassistent des DFÜ-Netzwerks hilft Ihnen bei der Einrichtung einer neuen Verbindung. Einige Einstellungen müssen Sie aber noch von Hand treffen.

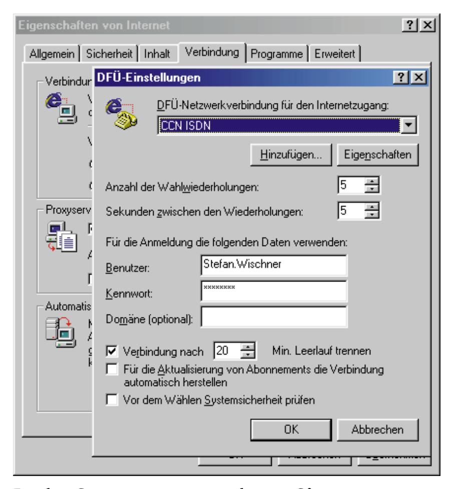
dung an und wählen das zu verwendende Modem. Wenn Sie eine ISDN-Karte haben, benötigen Sie entsprechende Treiber, die die ISDN-Karte als Modem behandeln, so daß sie ebenfalls in dieser Liste auftaucht. Der richtige ISDN-Eintrag trägt in der Regel eine Bezeichnung, die einen der Begriffe »Internet«, »PPP« oder »HDLC« enthält.

Auf der nächsten Registerkarte geben Sie die Zugangsrufnummer des Providers an. Klicken Sie auf »Weiter«, dann auf »Fertigstellen«, um die Verbindung einzurichten. Vor dem ersten Anruf gilt es noch, einige Grundeinstellungen vorzunehmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das neue Verbindungssymbol und wählen Sie »Eigenschaften«. Der erste Weg führt zum Dialog »Servertypen«. Wählen Sie hier alle Netzwerkprotokolle außer »TCP/IP« ab. Entfernen Sie außerdem die Häkchen vor »Am Netzwerk anmelden« und »Softwarekomprimierung aktivieren«. Wenn die Unterlagen, die Sie vom Provider erhalten haben, eine DNS-Adresse (oder Name-Server-Adresse) enthalten, klicken Sie auf »TCP/IP-Einstellungen« – »Namensserveradressen festlegen« und tragen Sie die die vierteilige Nummer unter »Erster DNS« ein.

Jetzt können Sie einen ersten Verbindungsversuch wagen. Bestätigen Sie alle Dialoge mit »OK« und klicken Sie doppelt auf den Eintrag der DFÜ-Netzwerkverbindung. Es erscheint der Verbindungsdialog mit Eingabefeldern für Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort. Eventuell hier schon vorhandene Einträge entsprechen der Windows-Anmeldung und sind mit Sicherheit falsch. Nachdem Sie die korrekten Daten eingegeben haben, klicken Sie auf »Verbinden«. Wenn die Verbindung klappt, erscheint bei Windows 95 nach einigen Sekunden eine Dialogbox, die unter anderem die Verbindungsgeschwindigkeit anzeigt, zum Beispiel »Verbunden mit 28 800 bps«. Hier finden Sie auch den Button für das Trennen der Verbindung. Bei Windows 98 steckt dieser Dialog hinter einem Icon in der Systray (rechts unten in der Taskleiste), das zwei PCs zeigt.

Weitere Einstellungen

Es gibt noch zwei sinnvolle Einstellungen, die die Internet-Verbindung komplett automatisieren. Wenn Sie den Internet Explorer ab Version 3.0 installiert haben (bei Windows 98 obligatorisch), gibt es die Möglichkeit, eine Verbindung via DFÜ-Netzwerk immer automatisch einzuleiten, wenn ein beliebiges Programm nach einer solchen Verbindung verlangt. Dazu finden Sie in der Systemsteuerung unter »Internet« – »Verbindung« eine Auswahlmöglichkeit »Verbindung über Modem herstellen«. Unter »Einstellungen« wählen Sie die entsprechende Verbindung aus. Ab der Version 4.0 verfügt der Internet Explorer über ein eigenes Wählprogramm, das anders aussieht als der Verbindungsdialog vom DFÜ-Netzwerk, aber dasselbe tut. Auf die Dauer ist es lästig, jedesmal auf »Verbinden« klicken zu müssen, wenn man eine DFÜ-Netzwerkverbindung startet. Zumindest bei Windows 98 läßt sich das vermeiden: Wählen Sie »Arbeitsplatz« – »DFÜ-Netzwerk« – »Verbindungen« – »Einstellungen« und deaktivieren Sie die Option »Informationen vor dem Wählen abfragen«.



In der Systemsteuerung legen Sie unter »Internet« – »Verbindung« fest, daß bei Bedarf automatisch das DFÜ-Netzwerk mit einem bestimmten Eintrag anspringt.

Spezialfall AOL

Etwas anders sieht die Sache bei AOL aus, denn dort erlaubt man keine Verbindungen nach dem PPP-Standard. Im Klartext: Hier läßt sich das DFÜ-Netzwerk nicht für eine Verbindung zum Internet nutzen. Ersatzweise liefert AOL eine eigene Zugangssoftware, über die man sich mit dem Online-Dienst verbinden muß. Ist die Verbindung einmal aufgebaut, können Sie allerdings das AOL-Fenster verkleinern oder in den Hintergrund stellen und verfügen dann über eine normale Winsock-Verbindung. Voraussetzung ist, daß Sie die 32-Bit-Version der AOL-Software benützen.

Auch den integrierten Browser von AOL brauchen Sie nicht unbedingt zu verwenden. Sie können genausogut nach Aufbau der AOL-Verbindung den Internet Explorer 4.0 oder den Netscape Navigator starten. Leider besteht keine Möglichkeit, den Verbindungsaufbau zu AOL zu automatisieren. Das bedeutet, wenn Sie sich mit einem Internet-Server verbinden möchten, müssen Sie zuerst per Hand die AOL-Verbindung herstellen.

CompuServe: automatisch, aber etwas eigen

Wenn Sie über einen CompuServe-Zugang verfügen und eine Softwareversion ab 3.0 installiert haben, sind DFÜ-Netzwerk und Verbindung schon eingerichtet und auch ohne die Clientsoftware nutzbar. Die Installation der CompuServe-Software ist aber zwingend erforderlich, da das DFÜ-Netzwerk dabei modifiziert wird, um ihm die CompuServe-eigene Sprache für das Login-Skript beizubringen. Außerdem wird die WINSOCK.DLL, der TCP/IP-Treiber von Windows, durch eine speziell angepaßte Version ersetzt.

T-Online: durch die Hintertür

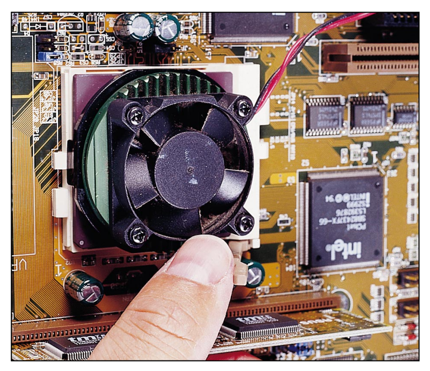
T-Online-Benutzer sollten für den Internet-Zugang unbedingt eine Decoder-Version ab 2.0 installieren. Auch hierbei wird die WINSOCK.DLL ausgetauscht und ermöglicht die Kommunikation mit dem seit Mitte letzten Jahres vorhandenen, neuen PPP-Zugang. Anstatt Internet-Zugang und WWW-Browser über den »Internet«-Button des Decoders zu nutzen, können Sie zusätzlich eine reine DFÜ-Verbindung einrichten. Die erforderlichen Daten: Die Zugangsnummer ist bundesweit 0191011, Ihr Benutzername für den Verbindungsdialog setzt sich aus Ihrer Benutzerkennung, Anschlußkennung, einer Raute und Ihrer Mitbenutzernummer zusammen. Beispiel:
000234567890891234 32#0001.
Das Kennwort ist Ihr normales T-Online-Kennwort. **(Stefan Wischner/tk)**



Mein PC singt

Seit einiger Zeit kommen komische, »gequälte« Geräusche aus dem Gehäuse meines PCs. Außerdem stürzt er nach einer Weile ab. Wenn ich ihn ausschalte, ein wenig warte und ihn dann wieder einschalte, läuft mein PC wieder so ein bis zwei Stunden.
(Marco Hertz)

Dieses Verhalten konnten wir auch in der Redaktion mehrfach beobachten. Meistens tritt es ein bis zwei Jahre nach dem Kauf des Gerätes auf. Der Übeltäter ist der Lüfter des Prozessors, der sich nicht mehr richtig dreht und so den Prozessor nicht mehr kühlen kann, worauf sich dieser dann überhitzt. Entweder ist der Lüfter zu verstaubt oder schlichtweg defekt. Das Ausbauen und Säubern des Kühlers hilft oft, aber nicht immer, manchmal muß einfach ein neuer Prozessorlüfter her. Bei einem Original-Overdrive-Prozessor von Intel läßt sich der Lüfter leider nicht entfernen; allerdings haben wir dabei auch noch nie dieses Problem festgestellt.



Wenn der PC plötzlich seltsame Geräusche von sich gibt, ist oft der Lüfter des Prozessors die Ursache.

Lila Pause

Ich habe mir letztens eine »Monster 2«-Karte von Diamond gekauft. Leider zeigte mein Monitor ein paar Tage später nur noch ein lilanes Bild. Der Monitor ist allerdings in Ordnung. Ein Freund sagte mir, daß das an dem »Loop Through«-Kabel liegen kann. Nach einigem Rütteln an dem Kabel war das Bild wieder in Ordnung. Seit ein paar Tagen ist nichts mehr zu machen. Was kann ich tun?
(Stefan Majchrzak)

Ganz eindeutig ist hier das Durchschleifkabel defekt. Da jeder Händler sechs Monate Garantie geben muß, ist das ein klarer Garantiefall. Also alles wieder komplett einpacken und mit der hoffentlich noch vorhandenen Kaufquittung ab damit zum Händler, der das Teil bitteschön umtauschen soll.

Viel Bumm mit DOS4GW

Ich erhielt beim Starten von DOS-Spielen, die den Protected-Mode-Extender »DOS4GW« benutzen, öfter eine gewaltige Fehlermeldung mit einigen kryptischen Zahlen. Bei den Spielen handelt es sich zum Beispiel um »Championship Manager 2«, »Grand Prix 2«, »The Darkening«.
Eine Lösung für das Problem fand ich durch Zufall: Ursächlich scheint wohl die Länge der »Path«-Variable in der AUTOEXEC.BAT für diesen Fehler verantwortlich zu sein. Bei mir war die Variable 520 Zeichen lang. Nach einer Verkürzung auf 345 Zeichen funktionierten sämtliche Spiele. Vielleicht handelt es sich hierbei nur um ein für Windows 98 spezifisches Problem, denn meines Erachtens traten derartige Fehler unter Windows 95 (B) noch nicht auf. ***(Hans-Michael Gerhards)***

Im Namen aller gequälter Spieler bedanken wir uns für diesen Tip.

Kein Bock auf Windows 98

Ich plane den Kauf eines AMD-K6-2- oder Intel-Pentium-II-Prozessors mit passendem Motherboard. Nun besitze ich eine alte Version von Windows 95, die AGP, USB oder FAT-32 nicht unterstützt. Den Kauf von Windows 98 möchte ich vermeiden, für ein schlichtes Update ist es viel zu teuer und dabei weder schneller noch stabiler als sein Vorgänger. Eine Alternative scheint mir das OEM-Service-Pack zu sein, das wohl eine fehlerbereinigte und moderne Version von Windows 95 ist. Wo bekomme ich das her?
(Manfred Härle)

Beim OEM-Service-Release 2 handelt es sich um die »B«-Version von Windows 95, die nicht einzeln zu haben ist. Leider hat Microsoft zur Auflage gemacht, daß diese Version nur zusammen mit einem neuen PC verkauft werden darf. Legal kam man an diese nützliche Windows-Version also ausschließlich per PC-Neukauf ran. Inzwischen hat sich wohl aber auch das erledigt, denn neue PCs werden praktisch nur noch mit Windows 98 ausgerüstet.
Übrigens: Der AGP-Bus funktioniert auch unter dem alten Windows 95. Hierfür ist nämlich nicht das Betriebssystem verantwortlich, sondern das installierte DirectX.



Adieu, gutes altes Windows 95: Wer FAT-32- oder USB-Unterstützung benötigt, kommt heute um die 98er-Version nicht mehr herum.

Schneller als Voodoo?

Nach eurem Add-on-Grafikkartentest in Ausgabe 7/98 habe ich mich für die »Monster 3D 2« entschieden, mit der ich auch sehr zufrieden bin.
Doch auf der CeBIT Home stellte Elsa die neue »Erazor 2«-Karte vor, die 15 Prozent schneller sein soll als Voodoo-2-Karten. Was haltet ihr von Elsas Aussage, und wie wird 3Dfx auf den 2D/3D-Grafikkartenvormarsch reagieren? Etwa mit Voodoo 3?
(Dieter Gantner)

Elsa gehört aus unserer Sicht zu den renommierten Firmen, deren Aussagen man im Prinzip schon Gehör schenken darf. Grundsätzlich sind wir mit Geschwindigkeits-Abschätzungen trotzdem solange vorsichtig, bis wir nicht selber die Karte in den Fingern hatten. Darüber hinaus entwickeln viele Firmen ihre 3D-Spiele noch direkt für Voodoo und nicht für DirectX. Meistens ist die erste Version eine spezielle Voodoo-Variante, erst später kommen dann Patches für DirectX heraus.
Außerdem haben sich die Spieleprogrammierer bereits gründlich auf die Glide-Bibliothek von 3Dfx eingeschossen; DirectX ist da um einiges komplizierter. Das wird sich im Verlauf des Jahres 1999 vermutlich ändern, aber im Moment ist genau aus diesem Grund Voodoo für uns noch die erste Wahl.

Noch mehr DOS-Speicher

Ihr habt in der letzten Ausgabe das Thema DOS-Speicher angesprochen, und ich habe dafür noch einen weiteren Tip auf Lager. Hängt in der Zeile mit dem EMS-Manager den Befehle »noems« an:
device=emm386.exe noems
Dadurch erreiche ich bei mir 621 KByte freien konventionellen Speicher. ***(Tobias Nawarra)***

Auch für diesen Tip bedanken wir uns im Namen der DOS-Spieler recht herzlich.

Grafik-Rausch

Vorausgesetzt man möchte kein Vermögen investieren und den PC hauptsächlich zum Spielen nutzen: Ist es dann besser, sich eine Grafikkarte mit 3D Beschleunigung zu kaufen (Matrox Millenium G200), oder eine Grafikkarte ohne 3D-Funktionen (Matrox Productiva) und sich dann eine 3D-Add-on-Karte mit Voodoo-1-Chipsatz zusätzlich einzubauen? Preislich liegen diese beiden Alternativen ja sehr dicht beisammen. ***(Torsten Reinhardt)***

Im Moment tendieren wir noch zu der Kombi-Lösung aus »normaler« Grafikkarte und Voodoo-Karte. Die Gründe dafür lassen sich in dem Beitrag »Schneller als Voodoo?« nachlesen. Zu der »G200«-Karte von Matrox können wir derzeit noch keine konkreten Aussagen treffen.

Plädoyer fürs Übertakten

Zum Thema »Pentium II mit 100 MHz« im Technik Treff der PC Player 10/98 und »Übertaktet« in PC Player 11/98: Natürlich habt ihr Recht, wenn ihr grundsätzlich zur Vorsicht beim Übertakten von Computern ratet. Und selbstverständlich kann das Übertakten zu unangenehmen Nebenwirkung führen. Trotzdem würde ich nicht grundsätzlich davon abraten.
»Selbstverständlich« habe ich nach dem Zusammenbau des PentiumII/300 den externen Takt auf 100 MHz erhöht. Denn selbst das Handbuch zum Motherboard führt in der Tabelle für die Multiplikatoreinstellungen des externen Bustaktes die Einstellung für einen PentiumII/300 mit 100 MHz auf. Außerdem wurden als getestete Beispielkonfigurationen (Vergleichstest) für das Motherboard folgende Systeme vorgestellt: PentiumII/300 mit 100 MHz Bustakt (anstelle von 66 MHz) und PentiumII/350, auch mit 100 MHz Bustakt. Das bedeutet für mich, daß ein PentiumII/300, wie in PCP 10/98 beschrieben, sowohl mit 66 MHz als auch mit 100 MHz Bustakt betrieben werden kann.
Da die Geschwindigkeit bei mir hauptsächlich bei Spielen Anwendung findet, kann ich nur bestätigen, daß sich das »Overclocken« meines Systems auf jeden Fall gelohnt hat. Zahlen kann ich keine liefern, aber vergleicht man den RAM-Durchsatz zum Beispiel bei »Conflict FreeSpace« im Optionsmenü meines Systems mit 66 MHz Bustakt mit dem meines 100-MHz-Systems, so wird man auf jeden Fall einen deutlichen Unterschied feststellen können. Natürlich behaupte ich, daß das Übertakten grundsätzlich auch etwas bei den meisten anderen Spielen bewirkt hat. Das läßt sich halt bloß nicht so einfach beweisen.
Ach übrigens, mein System läuft einwandfrei. Sollte sich das ändern, und sollten Tausende, die diesen Beitrag gelesen haben, feststellen, daß sie ihre Kisten zerschossen haben, so wissen wir natürlich alle: Wir sind selber schuld. ***(Ulrich Mendo)***

Um es noch einmal ganz deutlich zu sagen: Wir machen keine Hexenverfolgungen wegen verheizter Prozessoren, haben keinen Hilfe-Fonds für trauernde Motherboards eingerichtet, und es gibt auch kein Gesetz, nach dem jemand im Gefängnis landet, wenn er Prozessoren verdampft. Das ist alles erlaubt. Jeder kann mit seinem PC machen, was er will. Erfahrungsgemäß ist das Gejammer bei den meisten PC-Anwendern dann aber doch groß, wenn der Computer zum Beispiel über Weihnachten abraucht und die nächsten Wochen kein Prozessor-Ersatz zu haben ist. Oder noch schlimmer: Der überdrehte Prozessor geht nur teilweise kaputt, aber Papis Steuerabrechnungen der letzten Jahre sind futsch, weil die Festplatte kurz mal kreuz und quer Unsinn schreibt. Oder das Motherboard und die Grafikkarte verabschieden sich bei dieser Gelegenheit. Das ist alles drin, nur wollen das die meisten PC-Besitzer eben nicht wahrhaben. Wer dieses Risiko eingehen möchte: bitteschön. Dann aber nicht weinen, wenn doch was passiert.

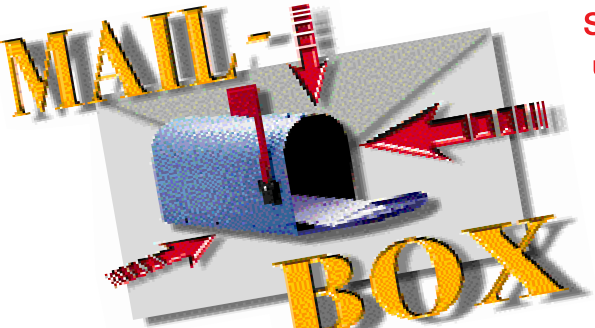
Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Dänen lügen nicht

Vielen Dank für ein wirklich tolles Magazin! Ich bin ein 24jähriger Däne (genau, aus dem kleinen und eher langweiligen Flecken Land nördlich von Deutschland) und lese Euer Heft seit Anbeginn der Zeit. Ich habe immer noch die erste Ausgabe und freue mich noch immer auf jede neue. Ich erinnere mich sogar noch an die Frühzeit, in der Heinrich für die Power Play geschrieben hat, als sie noch ein Beileger dieser knallroten Zeitschrift war. Schade nur, daß wir hier oben keine Super Plus bekommen können. Dennoch: Ihr habt einige Fans in Dänemark, die gelegentlich in einer Kneipe auf Euer Wohl anstoßen. **(René Clausen)**

Wir freuen uns über die Grüße aus dem hohen Norden und werden beim nächsten Besuch unseres griechischen Hausrestaurants dankend zurückprosten. Die knallrote Zeitschrift ist natürlich die längst verblichene »Happy Computer«, für die auch unser Redaktionsveteran Henrik fleißig Hardwareartikel und Spieletests geschrieben hat.

Doppelrolle

Selbst nach langem Grübeln und Stöbern in alten Zeitschriften fiel mir kein Adventure oder Rollenspiel auf, das man zu zweit an einem PC spielen kann. Es ist zwar lobenswert von den Herstellern, immer mehr Modem- oder Netzwerkunterstützung einzubauen, doch warum in die Ferne schweifen, wenn man mit mehreren Leuten um den heimischen Computer hockt. Es scheint fast nur Prügelspiele zu geben. Da kommt doch die Erinnerung an ein Spiel namens »Secret of Mana« auf dem SNES auf, bei dem man noch zusammen durch die Welten streifen und den diversen Viechereien den Garaus machen konnte. Jetzt baue ich also auf Eure langjährige Spieleerfahrung und frage Euch: Gibt es diese Art von Spiel auch auf dem PC? **(Thilo Kraft)**

Da sieht es in der Tat düster aus – außer den erwähnten Prügel- und diversen Sporttiteln besteht für mehrere Spieler am gleichen PC nicht gerade die größte Auswahl. Allenfalls das »Gauntlet«-artige »Get Medieval« (Test in Ausgabe 10/98) könnte sich noch als actionlastiges Rollenspiel qualifizieren. Die großen Namen finden Sie nur im Internet: In Origins »Ultima Online« wird gleich eine ganze Welt simuliert, im demnächst erscheinenden »Baldur's Gate« von Interplay können Sie der Story auch mit mehreren Kollegen gemeinsam folgen. Die »Traveller«-Serie der Logic Factory soll eine episodenartige Rollenspielgeschichte werden.



Mehrfacher Hoffnungsträger Baldur's Gate: Das Rollenspiel soll auch mit mehreren Mitspielern gleichzeitig funktionieren.

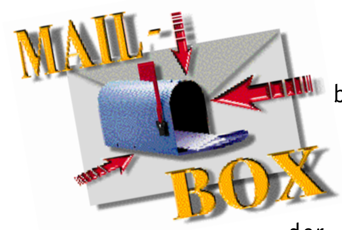
So viele Spiele, so wenig Geld

Schon seit einiger Zeit frage ich mich, wer eigentlich all die neu erscheinenden Computerspiele kaufen soll? Versteht mich nicht falsch, daß so viele tolle Spiele von hoher Qualität Monat für Monat erscheinen, ist natürlich ganz prima und sollte auch in Zukunft so bleiben. Aber angenommen, ich interessiere mich monatlich für fünf neue Titel und kann mir von meinem sauer verdienten Geld nur drei kaufen. Im nächsten Monat sind es dann derer sieben, die auf meiner Einkaufsliste stehen. Im nächsten werden es schon neun – diese Rechnung mag nicht absolut genau sein, beschreibt aber in etwa das Problem. Sich die neuesten Spiele zu kaufen, ist dabei eine Sache, diese auch intensiv zu spielen, eine ganz andere. Mir graust es jedenfalls schon vor Weihnachten und der damit anrollenden Spieleflut. **(Alexander Faust)**

Und stellen Sie sich vor, Sie müßten in einem Monat gut ein Dutzend der Neuerscheinungen testen! Spaß beiseite, der Kostenfrage können Sie teilweise mit der Warte-Taktik begegnen. Oft erscheinen die Renner bereits wenige Monate später zum Budgetpreis, so geschehen beispielsweise bei »Battlezone«. Die Zeitfrage ist etwas kniffliger – aber eines Tages geht ja jeder einmal in Rente. Problematisch könnte es dann allerdings werden, einen Windows-95-kompatiblen Rechner aufzutreiben ...

Halber Preis – ganzes Spiel

Ich möchte zum Thema »Raubkopieren« noch anmerken, daß die Hersteller mit dieser Problematik häufig noch ideenloser als mit ihren Spielekonzepten umgehen. Ich gebe offen zu, daß ich mir früher öfter mal ein Spiel gegönnt habe. Mittlerweile landen jedoch auch Computerspiele immer schneller unter dem marktwirtschaftlichen Hammer. So findet sich ein aktueller Titel mit einem durchschnittlichen Preis von 70 bis 100 Mark



binnen weniger Monate auf dem Grabbeltisch zum halben Preis wieder. Warum werden Spiele nicht schon beim Verkaufsstart günstiger angeboten? **(Ekkehart Nax)**

Mangelnde Verkaufszahlen durch Schwarzbrenner sind für die Spielehersteller natürlich eine beliebte Ausrede. Doch eigentlich verursacht das Vervielfältigen der CDs auch für diese kaum Kosten – die Verpackung ist bald teurer als die CD. Warum produziert also niemand kostengünstig Schachteln und bringt das Spiel zu einem akzeptablen Preis heraus?
Mal im Ernst: Jeder, der schon einmal eine schwarzgebrannte CD sein eigen nannte, weiß um Probleme mit Viren,



Kauf mich: Oft nur wenige Monate nach der Erstveröffentlichung erleben Spiele ihren zweiten Frühling im Budget-Gewand.

fehlenden Videos oder Abstürzen im x-ten Level. Ich persönlich spiele daher immer das Original. Allerdings sind 80 bis 90 Mark zu viel Geld, da es oft mehr als nur einen Spitzentitel pro Monat gibt. Hat man das Spiel dann durch, ist der Pappkarton die wohl teuerste Raumdekoration, die man sich denken kann. Dann warte ich lieber, bis der ersehnte Titel gemeinsam mit dem leistungsstarken PC dazu erschwinglicher wird. Aktuelles Beispiel: »Battlezone« für 30 Mark – zu diesem Preis schlage ich ungesehen zu. **(Carsten Sommertag)**

Daß ein Spiel in der Budget-Ecke landet, kann mindestens zwei Ursachen haben. Nummer eins, die für den Hersteller angenehmere: Ein Titel hat sich sehr gut verkauft, und um auch all diejenigen zu überzeugen, die ihn trotzdem noch nicht besitzen, wird er jetzt zum Dumpingpreis (wieder-)veröffentlicht. Dennoch hohe Gewinne, da die Kosten bereits durch die Erstveröffentlichung eingespielt wurden. Szenario zwei: Wider Erwarten lief ein Titel schlechter als gewünscht. Damit der Hersteller nicht den Keller mit Kisten voller Spieleschachteln zustellen muß, wird drastisch an der Preisschraube gedreht – mit der Hoffnung, wenigstens bei einem Plus-Minus von Null zu enden.
Wir halten statt einer Billig-Verpackung lieber eine schicke Schachtel mit Karten, farbiger Anleitung und anderen Goodies in der Hand. Wenn Ihre Wohnung irgendwann vor lauter Verpackungen überquillt: Viele Spielefans tauschen oder verkaufen ihre Schätze zum Beispiel in Kleinanzeigenblättern oder bei http://www.globalplayer.de.

Beim Schwert des Kahless

Seit Jahren halte ich Euch nun schon die Treue, doch jetzt muß auch ich einmal meckern. Anlaß dazu gibt mir der »Klingon Honor Guard«-Test in Ausgabe 10/98. Ich bin als Trekker vielleicht voreingenommen, aber anhand einer relativ frühen Beta-Version einen Test zu schreiben, ist nicht nur unfair, sondern führt den Leser in die Irre. Viele der genannten Mängel sind die Top-Punkte auf der Liste von Microprose, die bis zum Release noch wesentlich verbessert werden sollen. In dem Test wird auch erwähnt, daß die Designer keine Innovationen in das Spiel eingebaut hätten. Nahkampfwaffen, Zoom-Brille, Tricorder, Magnetstiefel, Level auf der Außenhaut eines Raumschiffs (!), Holodeck, Story (wenn auch knapp), frei montierbare Kamera, die Möglichkeit bis zu vier anderen Klingonen Befehle zu erteilen (wird noch dran gearbeitet) – das ist in Euren Augen nicht innovativ.
Die Detailtreue zum Star-Trek-Vorbild mit Waffen, Schauplätzen und Charakteren sollte auch gewürdigt werden. Andere Zeitschriften nehmen dies zum Anlaß, ein Preview zu schreiben und zu berichten, daß noch einige Mängel vorhanden sind, die aber noch behoben werden können. Ein endgültiger Test folgt, wenn die Verkaufsversion vorliegt. Überhaupt scheint Euren Ansprüchen in letzter Zeit kein Spiel zu genügen, wie man an den stets schlechten Wertungen sieht.
(Christian »HoD torgh-qor« Schulze Schölling)

yIjotchoH, Captain. Würden wir warten, bis ein Spiel verpackt auf unserem Tisch liegt, müßten Sie immer mehrere Wochen auf einen Test warten. Daher testen wir Beta-Versionen (teilweise sind das schon die Master des fertigen Spiels) und geben das im Wertungskasten an. Bricht die Beta unter einer Bug-Last zusammen, verschieben wir die Besprechung. Das war zuletzt bei »Fallout 2« der Fall, das wir in Ausgabe 11/98 hätten testen können – doch mit einer über 100 Seiten starken Fehlerliste und zahlreichen Logik-Bugs wäre das kein ehrlicher Test gewesen.
Im »Klingon Honor Guard«-Meinungskasten vertritt Volker den »gemeinen 3D-Shooter-Fan«, während Roland sich auf die Star-Trek-Seite schlägt. Dabei erwähnt lagh Austinat beispielsweise »abwechslungsreiche Umgebungen, markige Sprüche und authentische Waffen« – eine klare Empfehlung für jeden actionfreundlichen Trekker. Trotz des Enterprise-Bonus muß das Spiel sich aber einen Vergleich mit aktuellen 3D-Shootern gefallen lassen. Da schneidet es, nicht zuletzt aufgrund der nicht optimal genutzten »Unreal«-Engine und der in jeder Beziehung wenig attraktiven Gegner, mit 70 Punkten noch im oberen Wertungsdrittel ab. Mitnichten verreißen wir Spiele vorsätzlich – im letzten Heft tummelten sich zehn Gold- und ein Platin Player. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



WIRTSCHAFTSWUNDER

Was verbindet Spieleklassiker wie »Sim City«, »Railroad Tycoon«, »Civilization«, »Die Siedler« und »Populous« außer ihrer zeitlosen Popularität? Richtig, sie alle zählen zu den Wirtschafts- und Aufbausimulationen. Kein Wunder, daß bis zum heutigen Tage an zeitgemäßen Versionen der verdienten Veteranen gewerkelt wird. Kein Wunder, daß inzwischen zahllose weitere Genre-Vertreter die Monitore bevölkern. Diese Spielegattung hat bislang alle Modeströmungen überstanden und liegt auch uns besonders am Herzen. Da wir aus letzterem noch nie eine Mördergrube gemacht haben, würdigen wir das Genre mit einem großen angelegten Special.

PREISGÜNSTIGE MONITORE

Wenn auch bei Ihnen am Ende des Geldes immer zuviel Monat übrigbleibt, sollten Sie einen Blick in unseren nächsten Hardware-Schwerpunkt werfen. Der wird sich intensiv mit den derzeit preisgünstigsten 17- und 19-Zoll-Monitoren beschäftigen und dabei auch die Frage beantworten, ob die verführerischen Preise nicht auf Kosten der Produktqualität gehen.





1/99

VORSCHAU

WARTESAAL



Schon der Volksmund sagt, das Beste kommt zum Schluß. Im nächsten Heft überprüfen wir, ob sich auch der Jahresschluß 1998 an diese Weisheit hält. Zu den Prüfkandidaten gehören voraussichtlich **Tomb Raider 3**, **Siedler 3**, **Heretic 2**, **Myth 2** und **Heavy Gear 2**. Mit etwas Glück halten wir bis dahin auch testfähige Ausführungen von oftmals verschobenen Titeln wie **King´s Quest 8** und **Grim Fandango** in unseren Händen.



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

SUPER PLUS MIT VOLLVERSION

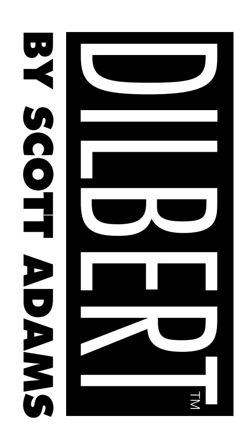


Weil die Weihnachtszeit auch die Zeit der Überraschungen ist, wollen wir Ihnen ausnahmsweise noch nicht verraten, welche Spiele-Vollversion die nächste PC Player Super Plus schmücken wird. Ein zarter Hinweis sei an dieser Stelle jedoch bereits erlaubt: Es verspricht eine zauberhafte Bescherung zu werden ...



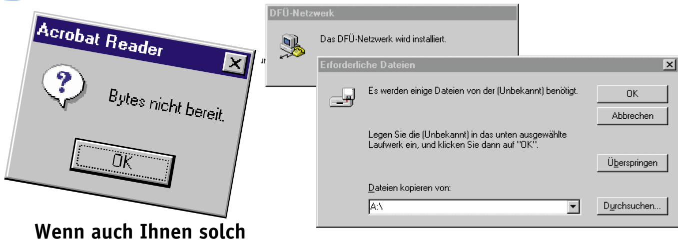












Wenn auch Ihnen solch merkwürdige Meldungen über den Weg laufen – schreiben Sie uns!

Zen-Dialoge

Gleich drei Lesereinsendungen schafften es diesen Monat, Gefallen vor unseren Augen zu finden. Jan Schneider mußte bei der Installation des DFÜ-Netzwerks feststellen, daß sein Windows plötzlich unter einem Fall von akuter Amnesie litt. Bei Björn Bickelhaupt, der mit dem Acrobat Reader ein Dokument lesen wollte, schienen sogar die Bytes gerade zur Mittagspause gegangen zu sein. Mit einem Trommelwirbel präsentierte sich schließlich der »Mysterious Failure« bei Robert Bressler, der eigentlich nur sein »Need for Speed 2SE« updaten wollte. **(ra)**



Das finden Sie schon lustig? Dann probieren Sie mal, einen deutschen Satz ins Englische umzuwandeln.

Hagel und Granaten

Bei solchen Webseiten sind wir uns nie sicher, ob sie nun im Surfbrett oder im Finale besser aufgehoben sind: In Anlehnung an »Per Anhalter durch die Galaxis« bietet Alta Vista einen Online-Übersetzungsdienst kostenlos an. **http://babelfish.altavista.com** lautet die Adresse, die für ein paar Minuten oder einen ganzen Vormittag die Arbeit im Büro zum Erliegen bringen kann. Probieren Sie es einfach selbst mal aus - der Wahlspruch eines gewissen Duke N. hat im Original jedenfalls wenig mit gefrorenen Niederschlägen zu tun ...

Schwa-che Leistung

Die Schwa Corporation stellt in den USA T-Shirts, Aufkleber, Bücher und Plakate mit dem aus Funk und Fernsehen bekannten Alien-Kopf her. Obendrein gibt sich die Firmen-Homepage (www.theschwacorporation.com) den Anstrich einer außerirdischen Organisation, die angeblich schon seit Jahrzehnten sämtliche Regierungen der Erde unterwandert. Extraterrestrier scheinen als Ferienjob auch den Begrüßungstext ins Deutsche übersetzt zu haben, den wir Ihnen – in Auszügen - nicht vorenthalten dürfen.

ZENTRUM TOUR DER BESUCHER

Willkommen zur Self-Guided Tour Schwa Corporations. Mein Name ist – und ich bin Ihr Berichterstatter heute auf, was definitiv der eindeutigste und amüsanteste Tag Ihrer Lebensdauer ist. Ich bloß Text, nicht und kann nicht auf stoppen Sie mich jederzeit bin während dieser Darstellung, da reagieren Sie oder Ihre Notwendigkeiten. Schwa Corporation wurde 1893 als Weise für eine Gruppe Wissenschaftler Victorian, ihre Franseentdeckungen in einen schwierigen und konservativen Markt zu erhalten gegründet. Seit damals ist Schwa Corporation in ein beträchtliches Netz der zusammenhängend Instanzen gewachsen, das für rüber 37,15% der neuen Ideen verantwortlich ist, die heute in der Welt festgelegt werden. Wenn Sie betriebsbereit sind, sehen Sie, wenn Sie aus, wie man darstellen können Ihre Abteilung der Korporation hält, die, mit einer Simulation eines tatsächlichen SCHWA- STEUER Raumes läuft. Als immer, ist das renowned SCHWA-MUSEUM und DIE SCHENKUNGSSTEUER an allen Stunden für ein lineares schlendern durch die Geschichte der Korporation geöffnet. Sie können diese Tour, nachdem das Ablesen des letzten Paragraphen jetzt lassen, um soviel wie Sie zu nehmen von unseren FREIEN fördernden EINZELTEILEN tragen kann. Über den Dekaden hat die Korporation eine Handvoll wirklich eindeutige Firmen aufgesogen. Schließlich wird mit jeder möglicher Versuch, die EINGESTUFTEN Bereiche einzutragen passend beachtet und beschäftigt. Wenn Sie ruhiger Messwert diese Tour sind und nicht wissen, was Sie tun möchten, betätigen Sie sich hier JETZT. Danke für das Besuchen der vorgerückten Tour der Zentrum Self-Guided Ausbildung Schwa Corporations. Überwachen Sie Ihren Kopf.

tikis MS-SpielDOSe



»Keine Sorge, am Ende auch der kompliziertesten Computeranlage steckt immer ein Mensch.«